joystick

SOLUCES 1

32 PAGES

de soluces, d'aides de jeu d'astuces et cheat-codes

Guide Interstate'76	Guide Dragon Lore 2	Guide X-Wing vs Tie-Fighter
Soluce Mechwarriors 2	Soluce Last Express	Jeux Cracks & En détresse

SUPPLÉMENT GRATUIT AU NUMÉRO 84 DE JOYSTICK

édito

J'ai bien été tenté de commencer cet édito par un célèbre slogan emprunté à l'une des plus grandes marques d'appareils électroniques de ce monde, mais c'est hors de question. Pourtant j'en ai rêvé, mais je ne l'ai pas fait. Quoique... Bon, je l'ai un peu fait, mais juste un peu alors. Qu'importe. Vous tenez entre les mains un petit livre qui s'appelle Joystick Soluces. Mais qu'est-ce donc ? Fastoche, c'est un assemblage de petites feuilles rassemblant un maximum d'informations destinées à vous aider, que dis-je, à vous assister dans la plupart des jeux qui vous posent des problèmes. La grosse surprise, c'est que vous retrouverez Joystick Soluces tous les mois, sans exception, même si le temps est pourri. Avouez que c'est pas banal. Vous en rêviez ? Joystick l'a f... ahah, vous avez cru que j'allais craquer, hein ? Eh non, je me maîtrise à mort. Ainsi, les rubriques «En détresse» et «Jeux crack» initialement situées dans le magazine se trouveront-elles désormais dans ce livret de 32 pages. Idem pour la solution du mois. La vingtaine de pages restantes sera essentiellement occupée par des publicités de toutes sortes. Détendez-vous, je plaisante. Vous y trouverez, en grande partie, des guides de jeux, d'autres solutions, toujours plus d'astuces et des rubriques plus ou moins régulières selon la place disponible, pourvu qu'il s'agisse d'aides et autres bidouilles destinées à extérioriser vos angoisses. Bref, avouez que pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle, non ? Et ce n'est pas la Poste qui me contredira. Ah oui, dernier point, le format de ce Joystick Soluces a spécialement été étudié pour entrer dans la majorité des boîtes de jeux. Ainsi, vous pourrez les ranger impeccablement avec les jeux dont vous suivez assidûment la solution. Je sais, c'est pas bête, mais que voulez-vous, c'est ça la puissance intellectuelle...

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 1
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 85 00
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Bull), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique et mise en page : Alain Langlois (Linos)
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou et Lionel Barcilon

Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 84 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse
Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?

Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : «Joystick Soluces», 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe.
Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles !

sommaire

On vous a prévenu ! La rubrique "En détresse" n'est plus dans le mag, mais dans Joystick Soluces. "En détresse", ce sont plein de joueurs complètement paumés qui demandent un petit coup de main au monde entier. Si vous connaissez la réponse à l'une des questions posées, n'hésitez pas à aider votre prochain...

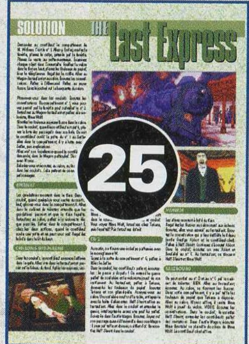


Plus on y joue, et plus on aime. Toute la rédaction est raide dingue de ce logiciel absolument génial. À ce propos, n'oubliez pas de regarder notre CD. Plutôt que de vous proposer d'emblée la solution, nous commencons par vous offrir un guide destiné à améliorer vos performances.





Vous aimez Dragon Lore 2, mais vous êtes bloqué. Pas de problème, vous pouvez venir jeter un œil à la page 12 (comme 2 x 6). C'est gratuit, et ça nous fera vraiment plaisir de vous voir en page 12, non, vraiment. Il s'agit là, en page 12, de la solution complète de Dragon Lore 2 (et non pas 12).



Les énigmes de The Last Express n'ont pas résisté longtemps à la dextérité d'Annie, la lectrice auteur de cette solution. Quel entrain, ma fois ! Pour les autres lecteurs inlassablement coincés entre deux wagons - il y en a qui aiment ça - vous n'avez qu'à reprendre une partie à zéro et suivre mot à mot le cheminement de cette soluce. Fastoche, non ?

Vous jouez à X-Wing vs Tie-Fighter, mais vous aimeriez connaître les astuces des testeurs de la rédaction. C'est chose faite, grâce à ce guide qui vient vous épauler dans vos parties les plus acharnées. Fait remarquable, ce guide a été réalisé par Pete Boule, notre plus récent collaborateur, fruit de l'accouplement fortuit entre le célèbre écrivain de science-fiction alcoolique et le monstre canin des banlieues. Certes, ce ne sont là que quelques conseils, mais les débutants - les rookies comme l'on dit de l'autre côté de l'Atlantique - y trouveront leur compte.





Y a pas de page 34 !



Les robots n'ont plus aucun secret pour Iansolo. Ce fanatique de la série des Mechwarriors a même poussé le vice en venant à la rédac, déguisé en robot grâce à des boîtes de carton. Putain, la trouille... On n'y a tous cru.. Bref, personne d'autre que lui n'était plus à même de nous pondre la solution complète de ce superbe soft.



Les jeux crack migrent eux aussi vers ici. Outre les bidouilles proposées, vous trouverez un mini-guide vous expliquant comment procéder pour "patcher" un jeu. La question est : "Qu'est-ce qu'un patch ? Eh bien, vous le saurez en lisant le mini-guide. Tous les patchs sont heureusement très simples à utiliser,.

En détresse

Grouik !! Transformé en cochonaille ? Paumé dans les couloirs gluants... Cyberdéglingué sur Ultranet ? Encastré dans le micro-ondes ? Muré dans l'ascenseur ? Bluffé par l'énigme qui tue ? Dur... Envoyez Questions & Réponses à : En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.



LAST NINJA II, RANX XEROX (PC-CD)

A l'aide ! Je suis coincé depuis huit ans au deuxième écran de The Last Ninja 2, dans Central Park. Je n'arrive pas à trouver la première clef (j'ai honte). Quelqu'un peut-il venir en aide à un pauvre ninja perdu ? Autre vieux jeu dans lequel je suis bloqué depuis longtemps : Ranx Xerox. Après avoir sauvé le président des USA, que faut-il faire ? Comment sauver ma petite amie des mains de son père tyrannique ? Comment entrer dans l'ambassade du Japon ? Et que faire de mon hot-dog dont personne ne veut ?

Réf. n° 8401, Cybersocrate

PANDORA DIRECTIVE (PC-CD)

Dans le jeu Pandora Directive, je suis bloqué dans les égouts, je n'arrive pas à trouver la brique fixée dans le mur, avec l'aide du détecteur lorsqu'il fait un gros bruit. Est-ce qu'il existe un code d'accès ou une astuce pour pouvoir enlever la brique ? Sans avoir résolu ce passage, je ne peux plus continuer le jeu. Merci d'avance.

Réf. n° 8402, Jean-Christophe

SPACE QUEST 6 (PC-CD)

Je demande de l'aide pour SQ6 : dans le bas, au début du jeu, je ne sais pas ce qu'il faut faire avec les valves pour faire passer la drogue par le tube jusqu'à la cave. Aidez-moi, je sens que je vais craquer...

Réf. n° 8403, Patrick

THEME HOSPITAL (PC-CD)

Est-ce que quelqu'un, dans ce monde, pourrait me renseigner à propos de l'excellent jeu Theme Hospital ? Je suis bloqué, car je ne sais pas dans quelle salle installer et trouver l'équipement "auto-autopsie", ou comment le fabriquer ? Merci !

Réf. n° 8404, Florent

ULTIMA VII, LA PORTE NOIRE (PC-CD)

Alors qu'on commence à parler d'Ultima 9 et d'Ultima Online, j'ai ressorti mon bon vieil Ultima VII "La Porte Noire". Mais voilà, je suis sur l'île de Skara Brae, où je dois délivrer les habitants de la liche qui les asservit, et ce afin que le Torturé me livre le secret de la Vie et de la Mort. Je n'arrive pas à fabriquer la potion magique. J'ai pourtant placé la fiole de guérison, celle d'invisibilité, celle d'essence de mandragore sous les cornues, et la fiole vide sous le bec ; j'ai allumé le brûleur, mais sans résultat. Pouvez-vous m'aider à résoudre ce problème ?

Réf. n° 8405, Laurent B.

! Réponses

MONKEY ISLAND 2 (PC-CD)

Réf. n° 8005, Sam

Pour trouver le dernier morceau de carte, il faut que tu ailles chez Stan, le marchand de cercueils, sur l'île de Booty. Ferme le cercueil qu'il te montre en démonstration, cloue son couvercle et prends la clé de la crypte sur le mur. Ensuite, va au cimetière sur l'île de Scabb, et ouvre la porte du caveau avec la clé. Lis le livre de citations pirate et note la phrase de Rapp Scallion. Ensuite, cherche-la sur les tombes à l'intérieur de la crypte. Ouvre le cercueil correspondant et prends une poignée de cendres à l'intérieur. Après, va chez la femme vaudou et prends, parmi les jarres du fond, celle mentionnant l'indication «Cendre-2-vie». La femme t'appelle alors, et te parle. Donne-lui les cendres et le livre de recettes. Retourne au cimetière et utilise la poudre sur les cendres. Accepte d'éteindre le gaz, prends la clé et va au restaurant désaffecté sur la plage. Là, entre et éteins le gaz. De retour au cimetière, tu obtiendras le dernier morceau de la carte.

Damien

LEMMINGS 3D (PC-CD)

Réf. n° 7805 M. Goudry

Voilà quelques codes de niveau qui, j'espère, t'aideront à te débloquer de ton niveau 37 (V.O. complète du jeu) :

FUN	TRICKY	TAXING
	21 KAMACITE	41 CADOCEER
02 BLIMBING	22 GUMMOSIS	42 GEROPIGA
03 FANAGALD	23 PRODNOSE	43 BONTEBOK
04 DRICKSIE	24 NGULTRUM	44 EMPYREAL
05 KURTOSIS	25 COTTABUS	45 LANGLAUF
06 GREGATIM	26 BEDAGGLE	46 NANNYGAI
07 WALLAROO	27 EPICALYX	47 SARATOGA
08 AVENTAIL	28 HUMALOID	48 QUINTAIN
09 GAZOGENE	29 LALLYGAG	49 MUSQUASH
10 JINBANG	30 BILABIAL	50 ZOMBORUK
11 DIALLAGE	31 CACOFOGO	51 SKILLING
12 BUNODONT	32 METAVURT	52 WOBEGONE
13 NAINSOOK	33 SLOWBURN	53 BINDIEYE
14 YAKIMONA	34 PELLUCID	54 FRAXINUS
15 FUMITORY	35 MAKIMONO	55 LINDWORM
16 CINGULUM	36 KHUSKHUS	56 CURLICUE
17 BESLAVER	37 DISPLODE	57 HANEPOOR
18 ANABLEPS	38 RACAHOUT	58 IDEMQUOD
19 QUINCUNX	39 ORGULOUS	59 BLANDISH
20 TARLATAN	40 DUNCEDOM	60 MALAGASY

Pour avoir le temps illimité, tu peux employer le patch du n° 71 Joystick. Personnellement, j'ai pas essayé, mais si ça peut t'aider... Après avoir fait une copie de secours de LM3D.EXE, édite ce fichier avec ton éditeur hexa favori. Recherche la chaîne FE 0E 4E 20 79 11 que tu remplaceras par 90 90 90 90 79 11. Puis continue en recherchant la chaîne C7 06 4E 20 00 00 que tu remplaceras par C7 06 4E 20 01 00.

Abraxas

KGB (PC-CD)

Réf. n° 8202, Xavier VB

Coincé pendant cinq ans sur un jeu, c'est une performance minable... Moi, je suis coincé sur un jeu depuis huit ans. Enfin bon, voilà ce qu'il faut faire : après être rentré

chez la vieille aux chats, il faut se dépêcher d'entrer dans la salle de gauche, le studio. Il faut allumer la lumière, cliquer sur le tiroir en dessous de la table de la télé. Deux cassettes vont apparaître. Enfourne-la dans le magnétoscope, regarde-la. Si tout va bien, Rukov devrait raconter qu'il voit deux hommes en train de torturer une femme. Patiente un peu, "Hollywood" va arriver, avec ses deux copains les jumeaux de la cassette. Fais un brin de causette avec les deux messieurs qui vont t'enfermer dans la pièce. Après avoir détruit le micro caché sous la table, il ne faut rien dire à la fille. L'Américain arrive, il ne faut toujours rien faire. Ensuite, va écouter les bruits à la porte. Il faut par la suite montrer le micro à l'Américain et lui suggérer de débrancher l'alarme après avoir examiné celle-ci. Maintenant, appelle la fille pour lui dire que tu sais où est la drogue et lui promettre de l'y emmener. Une fois sorti, il faut l'attaquer et laisser l'Américain partir. Prends tous les objets du tiroir et retourne dans le studio pour tout prendre. Avec l'appareil photo, prends une photo de la feuille blanche et regarde le résultat. Replace la feuille dans son tiroir. Cache-toi derrière la porte d'entrée, en attendant Verto et saute-lui dessus dès son arrivée. Fouille-le, prends tout ce qu'il a, mais ne le tue pas. Photographie le papier bleu et repose-le sur Verto. Va dans la rue, observe successivement et plusieurs fois les deux photos des papiers puis retourne au département P. Lorsque tu rencontre Golistin, réponds-lui que tu dois aller à Leningrad, au parc Ladoga à 3 heures le 15 août. Voilà, tu es au second chapitre, bon courage (arrête de jouer si tu es dépressif).

Cybersocrate, Link, KGB Agent, Marco, Patrick

TIMELAPSE (PC-CD)

Réf. n° 8204, Damien

Voici comment passer la salle des cristaux en Égypte.

La première et la deuxième roue de chaque cristal doivent être arrangées en fonction des 8 obélisques situés avant l'entrée du temple, et la troisième roue en fonction du symbole qui apparaît en déplaçant la boule dans le premier temple (après avoir pesé sur l'interrupteur de la colonne). Mais ce n'est pas tout : le symbole situé sur la deuxième roue de chaque cristal correspond à un nombre. La solution se trouve dans le coffre situé dans la pièce de gauche du premier temple. Pour ouvrir ce dernier, voici comment procéder : fouiller les paniers et récupérer le miroir d'Hathor puis utiliser le miroir, en se plaçant sur le panier (au fond de la pièce) dans lequel se trouve une clé en forme de scarabée ; tout en laissant le miroir dessus, il faut la saisir et ensuite l'utiliser pour le coffre en question. À l'intérieur, se trouve un parchemin sur lequel figurent des symboles et, en regard, des objets. Le symbole indique le nombre de chacun de ces objets se trouvant dans ce temple (1 sarcophage, 3 chaises ...).

Dans la pièce de droite du premier temple, on trouve un autre parchemin (dans la statue). Sur ce dernier, figurent des têtes de dieux, associées chacune à un symbole (qui sont aussi des chiffres). Ce symbole est situé soit avant, soit après la tête d'un dieu. Dans le journal du professeur, se trouve une phrase qui nous permet de comprendre que ce qui précède les dieux doit être soustrait, et ce qui suit les dieux doit être ajouté. Il faudra donc ajuster la deuxième roue de chaque cristal en ajoutant ou en soustrayant le chiffre correspondant (vu sur le deuxième parchemin) au chiffre situé sur l'obélisque correspondant. Ceci donne, en symboles :

1) (premier cristal à gauche): I
2) (premier cristal à droite): III
3) (deuxième cristal à gauche) V inversé
4) (((
5) les six petits traits
6) 2 (en chiffre)
7) 1
8) =

Ainsi, les 8 colonnes situées dans le puits de la salle des cristaux devraient être allumées. Pour le cobra, il ne devrait plus y avoir de problèmes.

Mario, ZAP, Marie-Claude

NORMALITY (PC-CD)

Réf. n° 8205, Commandant Jérémy

Pour la toute première salle du jeu, c'est très simple. Tu dois avoir le T-shirt, la brochure, le coussin, le harpon, les ciseaux, la tasse, l'oiseau en plastique, le pot de peinture, la télécommande (sous le coussin) et la serviette. Ensuite, examine le sofa défoncé : tu dois trouver un gadget étrange et de l'argent (que tu prends) ; puis utilise l'oiseau en plastique avec la télécommande pour le problème de la télé. Va dans la cuisine, utilise la bouilloire. Utilise la tasse avec la bouilloire : tu dois obtenir du mauvais café ; utilise le pot de peinture avec la tasse et mets-la dans ton inventaire. Lis la brochure et la note, puis utilise la fenêtre. Te voilà dans la rue. Bonne chance !

Joël

DUNGEON MASTER 2 (PC-CD)

Réf. n° 8207, Louis

Ha, ha, ce passage est effectivement assez énervant, tant qu'on n'a pas pigé le truc. Il est possible de passer sans ruser, mais cela demande de déposer tout son matériel par terre pour être le plus léger possible, et de courir comme un malade. Heureusement, quelques astuces améliorent la situation. Par exemple, l'utilisation d'un sort de vitesse (les 3 symboles suivant le symbole de puissance sont : "4 points" + "hirondelle" + "u à point") pour aider à franchir la dernière porte. Tu peux aussi invoquer des larbins dans les espaces entre les grilles, cela semble ralentir la fermeture des herses. La carte à larbins (que tu trouveras bientôt) n'est pas nécessaire, car tu peux apprendre ces sorts en achetant les artefacts qui créent ce sort (boutique de magie à l'extérieur) et en les examinant pour lire la formule. Revenons aux grilles : donc, tu avances d'un pas vers l'œil, recule d'une case pour ne pas griller (hé, hé). Entre dans le recoin aux interrupteurs. Regarde le nord et appuie les boutons à gauche et à droite, maintenant fonce à travers les herses. La troisième herse reste fermée. Retourne au niveau de l'œil, regarde le sud. Lance le sort de vitesse, mets le pointeur souris sur le bouton en face de toi, fais un pas en avant et prépare-toi à démarrer vers les grilles, synchro avec l'appui bouton, dans le style "sprinter dopé à donf" (utilise les touches clavier). Après quelques essais de solidité du couple "crâne d'aventurier/grille modèle mastoc" (soigne-toi), ça finit toujours par passer...

Laurent G.

WOODRUFF (PC-CD)

Réf. n° 8208, Bastien

Pour remédier à ce problème, dirige-toi vers la ruelle des pochtrons et trempe ta noix dans le baril de goudron. Une fois ceci effectué, va vers le centre administratif et attend qu'une chute de météorites soit annoncée sur le canal météo du tobozon. Sors alors la montre météo pour déterminer le point d'impact, et mets-y alors la noix goudronnée. Ramasse ensuite la pulpe de noix et donne-la au gardien, à l'entrée du temple, pour que tu puisses y entrer. Bonne chance pour la suite !

Souheil, Jean

Jeux Cracks

Lord Casque Noir

Tout ce qu'il faut savoir !

Je profite du lancement de Joystick Soluces, pour faire le point avec mes amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler, de quoi il s'agit et comment s'en servir.

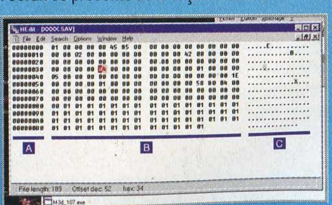
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de jeux cracks répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vies... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les jeux cracks se résument à de simples cheat-modes qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton "Pharmacie" du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteur, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire, où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs. Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon les jeux cracks, vous verrez des présentations un peu différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce, fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20

Tout jeu crack publié, c'est 50 F de gagnés... Toute Soluce imprimée, c'est 300 F... Marquez bien vos coordonnées sur la feuille du crack. Envoyez, si possible, cracks et soluces imprimés et pas manuscrits à : Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Au fait, inutile de nous envoyer des soluces lâchement repompées chez certains de nos confrères de la presse micro, c'est vilain, et ça paye pas vraiment !

3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT (PC-CD)

Patchs pour le jeu en version française complète :

Avec un éditeur de secteurs (Norton Utilities...), éditez votre sauvegarde (*.sav) dans : SIERRA\UPBALL2\XXXX.SAV. Allez modifier l'offset décimal 52 (34 en Hexa). Remplacez le nombre trouvé (ici 4) par le nombre de balles voulu.

Groupe 16 028, Sect. 1 026 003

00000000: 04 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 05 00 00 00
00000010: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 1E 00 00 00
00000020: 01 00 00 00 00 00 00 00 - 58 80 04 00 00 00 00 00
00000030: 00 00 00 00 04 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000040: 00 00 00 00 01 00 00 00 - 00 00 00 00 01 01 01 01
00000050: 01 01 01 01 01 00 01 01 - 01 01 01 01 01 01 01 01
00000060: 01 01 01 01 01 01 01 00 - 01 01 01 01 01 01 01 01
00000070: 01 01 01 01 01 01 01 01 - 01 01 01 01 01 01 01 01

Freddy B.

APACHE LONGBOW (PC-CD)

Quelques cheat codes pour ce jeu d'hélicoptères de combat :

Au début d'une mission, mettez l'un des noms suivants à la place du vôtre :

Montybarrymore	Invincibilité et munitions infinies.
Flamdwyn Aiobhell	Munitions infinies
Lyn Wins	Munitions, invulnérabilité, activation du Cheat Mode

Voici toutes les touches du Cheat Mode, une fois celui-ci activé :

- Shift, Ctrl, Alt et Tab	Accélération
- Alt et V	Plus de carburant
- Shift et V	Refait le plein de carburant
- Alt et T	Active/désactive l'Overtorque
- Ctrl et T	Active/désactive le suivi du terrain

Francis

MEGARACE 2 (PC-CD)

Si vous en avez marre de perdre, comme vous l'a dit Ludovic (dans le n° 78), au moment de lancer le jeu sous DOS (répertoire MEGA2), tapez ceci :

- M CHEAT

Ensuite, au menu principal, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le drapeau. Puis achetez une voiture. Vous arrivez enfin à un tableau qui vous permettra de prendre le circuit de votre choix.

Maintenant mon astuce : prenez un circuit au choix. Au moment où vous franchissez la ligne de départ, foncez ! Essayez d'arriver en première position. Dès que vous avez dépassé les voitures, appuyez sur la touche ECHAP, attendez, puis cliquez le drapeau abandon. Et là ! magique ! Vous êtes premier et vous n'avez presque rien fait. Ainsi de suite jusqu'au dernier circuit : le pognon, les points, hop ! on enpoche. Hyper simple et tranquille !

Yoyo

KKND (PC-CD)

Astuces pour la version française 1.1 (mais je pense que ça marche avec n'importe quelle version):

Si vous voulez aller à n'importe quel niveau, sans passer par Lancer niveau, il vous suffit de commencer une partie (Mutants ou Survivants, peu importe), de la sauvegarder (regardez le numéro qui la précède), puis de quitter le jeu. Ensuite, éditez le fichier Save.lst (avec le Bloc Notes de Windows, par exemple), vous devriez trouver quelque chose dans le genre:

ActiveSlot = 3
Slot 0 = money 16
Slot 1 = money2 31
Slot 2 = 14_mut 30
Slot 3 = 1st_step 16
Slot 4 = Joystick 1

Imaginons que vous ayez enregistré votre jeu au slot 4 sous le nom de Joystick. Modifiez alors le numéro qui suit le nom de la sauvegarde (ici Joystick) par un nombre qui va de 1 à 32 (1 à 16 pour les niveaux Survivants, 17 à 32 pour les Mutants). Redémarrez KKND, chargez votre sauvegarde (Joystick). Vous verrez alors un écran bizarre. Ne vous en faites pas, c'est normal. Allez alors dans le menu Options, choisissez : Recommencer niveau, et voilà, c'est fait. Vous êtes à votre niveau.

Je vous refile également un autre truc au cas où vous seriez bloqué à une mission (dans KKND, l'argent permet de passer quasiment tous les niveaux) : Editez un fichier de sauvegarde (Game*.sav où * est le numéro du Slot) en Hexa (Pctools, ...) et mettez FF E0 F5 05 à l'Offset 8 pour les Survivants et à l'Offset 12 (0C) pour les Mutants, pour avoir 390 000 points de pétrole.

Edouard K.

THEME HOSPITAL (PC-CD)

Voici une astuce qui concerne le superbe jeu Theme Hospital.

Lorsque vous commencez le jeu, vous avez 40 000 F. Si vous désirez avoir 65 535 F, éditez votre sauvegarde qui se trouve dans le répertoire SAVE et puis allez dans un éditeur de secteur et changez les valeurs des offsets 00061A95 et 00061A96 en FFFF. Après, relancez le jeu et vous verrez que vous aurez 65 535 F. Pour obtenir au moins 1 000 000, faites des prêts maximum à la banque, puis sauvez votre partie, éditez à nouveau votre sauvegarde et changez les valeurs des offsets 00061A95, 00061A96 et 00061A97 en FF FF FF et vous obtiendrez au moins 1 000 000 F. Vous pourrez ainsi construire l'un des plus beaux hôpitaux. Bonne chance.

Yvan D.

NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION (PC)

Voici une astuce, pour ceux qui en ont marre de voir leurs concurrents au dernier moment, ne pouvant ainsi pas éviter le carambolage. Surtout que les voitures sont pour la majorité sombres. Il suffit de demander aux concurrents de laisser leurs feux stops allumés pendant toute la durée de la course !

Ceci est valable dans les modes Tournament et Single Race: au tout début de la course, avant de pénétrer dans l'habitacle de la voiture, appuyez sur les freins, jusqu'à ce que vos feux stop s'allument. Vous verrez tous les autres concurrents allumer leurs feux immédiatement. Relâchez les freins et conduisez normalement. Bug du programme, ou astuce prévue par les programmeurs ? En tous cas, c'est bien pratique pour ne plus se payer les autres voitures...

Arnaud

MONTY PYTHON, SACRE GRAAL (PC-CD)

Voici quelques codes pour Monty Python Sacré Graal :

- Pour avoir accès à tous les endroits de la carte, tapez URANUS dans l'écran des options.
- Dans le village de la sorcière (Witch Village), tapez NOLEAF pour voir quelque chose de vraiment inédit.
- Tapez ALLCLIPS dans le livre du jeu (Book Of The Game) : vous aurez accès à tous les clips vidéo du Grail Vision Page.
- A tout moment du jeu, tapez KING BRIAN SCENE pour avoir accès au clip vidéo de fin de jeu.

Virgile V.

OUTLAWS (PC-CD)

Voici les codes de Outlaws pour la V.O. du jeu :

OLAIRHEAD	Mode voler actif.
OLASH	Munitions illimitées.
OLCDS	Mode super carte.
OLFPS	Affiche le nombre d'images par seconde.
OLGPS	Affiche les coordonnées du joueur.
OLJACKPOT	Remplit l'inventaire.
OLPOSTAL	Donne toutes les armes avec leurs munitions.
OLREDLITE	Stoppe les ennemis.
OLZIP	Téléporte.

Et maintenant, les codes des niveaux :

1- OLHIDEOUT
2- OLTOWN
3- OLTRAIN
4- OLCANYON
5- OLMILLS
6- OLSIMMS
7- OLMINER
8- OLCLIFF
9- OLRANCH

Et voilà le travail...

Hansolo

GT RACING (PC-CD)

Voici une petite astuce pour la démo de GT Racing 97 parue dans le CD N° 82 de Joystick. Ce jeu est excellent, mais le bruit du moteur de la voiture est un peu minable. Pour le changer, il suffit d'appuyer sur la touche d'accélération pendant le chargement du circuit et de la maintenir enfoncée jusqu'à ce que vous soyez arrivé dans la voiture. Mais si votre voiture explose, c'est le bruit d'origine qui reviendra.

Gérard, le pote à Bob

HARDLINE (PC-CD)

Editez le fichier dans hardline.cfg et entrez en fin de texte la ligne suivante : CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???

Les touches suivantes acquièrent alors des fonctions très particulières :

X	Invincibilité
BACKSPACE	Tue tous les ennemis à l'écran
INSERT	Energie au maximum
HOME	Rajoute des armes et des munitions
PAGE UP	Rajoute des munitions

Gregory

BLOOD (PC-CD)

Voici quelques codes pour le tout nouveau Doom-like (génial, d'ailleurs) en V.O., qui n'est autre que Blood (vraiment génial).` Oui ! celui avec du sang tout partout (c'est pour ça qu'il est génial). Pendant le jeu, pressez T, tapez le code voulu et pressez Entrée.

Refaites la manip à chaque nouveau code.

CAPINMYASS	Mode invincible
TEQUILA	Une nouvelle arme
VOORHEES	Temporairement invincible
IDAHO	De nouvelles armes
JOJO	Drogue genre stéroïdes
SATCHEL	Tous les objets
KEYMASTER	Toutes les clés
FUNKY SHOES	Chaussures spéciales de saut
GRISWORLD	Armure maximum
MARIO	Niveau bonus
CLARICE	100 points de vie
GOONIES	Voir toute la carte
KEVORKIAN	Suicide
MONTANA	Tous les objets

Killer, Erik le Rouge

REDNECK RAMPAGE (PC-CD)

Pour la version démo de cet excellent jeu, quelques codes peuvent être entrés. Pour cela, faites une Pause pour être plus tranquille durant l'entrée des mots magiques, et ne pas avoir de paysans autour pour vous canarder à bout portant à la chevrotine. Alors voilà les codes secrets D'non di Diou:

RDELVIS	Invincibilité
RDRATE	Vitesse d'affichage
RDGUNS	Toutes les armes
RDITEMS	Tous les objets
RDKEYS	Toutes les clefs
RDSKILLX	Redémarre le niveau à la difficulté choisie (X de 1 à 4)
F12	Sauvegarde l'image au format pcx
SHIFT F1 à F10	Une phrase apparaît à l'écran pour chaque touche Y : C'est un YEAH qui vous apportera 1 point de vie.
RDDEBUG	Debug mode
RDDOOM	Affiche le message «you's on a rampage»
RDNUKEM	Les mêmes effets que RDDOOM

Bonus :

- Quand vous avez entré le code RDGUNS, et qu'ensuite vous tapez sur la touche M en azerty, vous aurez d'autres armes qui n'existent que dans la version complète. Bien sûr, vous ne les verrez et ne les entendrez pas, mais l'effet de destruction sera bien présent...
- Avec le code RDELVIS, la mèche de votre bâton de TNT ne se consumera plus.
- Avec le Y : Placez-vous derrière un monstre qui ne vous a pas vu, choisissez le shootgun (3), visez, appuyez sur le Y qui va attirer l'attention du paysan et là, vous tirez de bon cœur.
- Vous pouvez configurer les messages de «SHIFT + F1 à F10» en allant dans le fichier redneck.cfg et aux lignes CommbatMacro#0 à #9, mais faites d'abord une sauvegarde du fichier en cas d'erreur.
- On trouve un passage secret dans le fond du magasin. Poussez le frigo, et voilà.

NONX

THEME HOSPITAL (PC-CD)

Quand vous recevez un message, restez dans le menu où on voit le fax, et tapez un code, puis validez avec le bouton vert :

7287	Pour accéder au niveau bonus juste à la fin du niveau.
24328	Pour activer les cheats.

Après avoir activer les cheats, pressez :

SHIFT+C	Pour avoir 10 000 $ de plus.
CTRL+C	Toutes les recherches sont complètes.
CTRL+Y	Fin de l'année.
CTRL+M	Fin du mois.

Pour accéder au niveau de votre choix, tapez à partir de DOS :
HOSPITAL -LXX, où XX est le numéro du niveau où vous voulez commencer. Si avec tout ça, vous êtes encore nul....

Hansolo

NEED FOR SPEED 2 (PC-CD)

Les voitures secrètes. Utilisez le code PIONEER, et tapez les codes suivants dans la sélection des voitures :

BUS	Bus d'école
SEMI	Semi-remorque
VWBUG	La coccinelle
VWFB	Volkswagen fastback
VANAGON	Volkswagen combi van
MIATA	Mazda miata
BMW	Une BMW
MERCEDES	Une Mercedes
VOLVO	Le station wagon de Volvo
ARMYTRUCK	Un machin de l'armée (Mercedes)
JEEPYJ	Une jeep
LANDCRUISER	Le Toyota Landcruiser
SNOWTRUCK	Encore un truc de l'armée
COMMANCHE	Un Pick-Up
QUATTRO	Audi Quattro

Et voici les cheat codes:

A taper	Où le taper	Ce que ça fait
PIONEER	Menu principal	Gonfle les moteurs et le handling
HOLLYWOOD	Menu Option/crédit	Donne le Monolithic studious track

SLIP	Menu principal	Slippery track

Bon amusement

Prophetix

MOTO RACER (PC-CD)

Voici des codes pour Moto Racer ! Pour appliquer les codes suivants, saisissez-les comme nom du joueur, puis saisissez votre nom !

CDNASLI (ISLANDC à l'envers) : accès aux 4 circuits routes & 4 cross
CESREVER (REVERSEC à l'envers) : Mode reverse ! (les pistes à l'envers)
Et le meilleur code pour la fin !
CTEKCOP (POCKETC à l'envers) : Mini moto (Mobylette Racer!)
PS : Vous pouvez cumuler ces codes !
Vroooooooooouuuuummm.......... Booooom crash badaboum!!

Xetra...

REBEL MOON RISING (PC-CD)

Pour les veinards qui possèdent un MEMIX, voici les codes du plus beau des Doom-like (note : attention au QWERTY):

FWMIGA	Toutes les armes et munitions
FWMARIT	Energie et oxygène à fond
FWMITHRA	Invincibilité
FWKITTY	Invisibilité
FWWARPxx	00 à 17 pour xx, c'est pour choisir le niveau
FWIGIVEUP	Pour passer à la mission suivante
FWBERT	Jetpack qu'on active avec J et qu'on vole avec Z (logique non)
FWBARNEY	Rien à voir avec le fameux ivrogne des Simpson : ça indique seulement la vitesse d'affichage.

Gregory

BLOOD AND MAGIC (PC-CD)

Vous manquez de mana ? Il vous manque des créatures ? Alors durant le jeu, maintenez la touche ALT puis écrivez les codes suivants en respectant les espaces :

BOOST	donne 300 mana
ACOLYTE	donne un golem simple
FATHER	donne un moine
WOLVERINE	donne un druide
GREMLIN	donne une gargouille
FATAL ATTRACTION	donne une furie
RAISE DEAD	donne une goule
ALASKA	donne un gnome
BODY GUARD	donne un garde
SEDUCTION	donne une nymphe
LANCELOT	donne un paladin
YOGI	donne un ranger
CONCRETE	donne un golem de pierre
MERLIN	donne un sorcier
SHADOW	donne un spectre
DEAD FLESH	donne un zombie

Muad'Dib

POD (PC-CD)

Salut ! Vous vouliez des cheats pour POD ? En voici !
Tapez lors d'une partie l'un des codes suivants :

LABEL	affiche le nom du concurrent au-dessus de toutes les voitures.
RETRO	fait apparaître un rétroviseur.
MAP	fait apparaître une carte du circuit à la place de votrecompte-tours et si vous tapez F9, le nom des concurrents apparaîtra dessus.
GARAG	vous permet de réparer tous vos dégâts lors d'une course.

De plus, si vous voulez faire tous les circuits en mode inverse, lisez ce qui suit :
Allez dans le bloc-notes de Windows, recherchez le fichier ubi.ini situé dans le répertoire ubisoft, situé dans le répertoire Windows du disque dur. Cherchez la ligne [POD2_0] et tapez juste en dessous la ligne suivante : Tonneau=181 109 119 111 143 8 147 90 146 160.
Si une ligne Tonneau= existe déjà dans le fichier ubi.ini, il suffit de remplacer les chiffres.

Abu

TIME WARRIORS (PC-CD)

Petits trucs pour le dernier jeu de Silmarils :
1) Time Warriors est bien cool... Mais il est possible de le rendre plus fun ! Il suffit pour cela d'éditer le fichier français.to et de remplacer les intitulés d'origine par tout ce qui vous passe par la tête...
2) Pour jouer avec le personnage caché : WILL, taper SD sur le menu principal, puis lors de la sélection du perso, se déplacer vers la gauche... Miracle ! L'épouvantail apparaît...
3) Pour changer la couleur du player, c'est tout bête, il faut appuyer sur (AV), lorsque l'on sélectionne son perso.
4) Enfin, ce que vous attendez tous. Voici quelques coups spéciaux pour certains personnages.
Notez les conventions suivantes : Ar = Arrière, Av = Avant, Dr = Droite, Ga = Gauche, Avd = Avant Droite, Avg = Avant Gauche, Ard = Arrière droite, Arg = Arrière gauche, A, B, C, D = action, soit les orientations :
AV
AVG, AVD
GA, DR
ARG, ARD
AR

Le coup standard est : Ga + D

YRWEN
Ar, Ard, Dr + A
Ar, Arg, Ga + B
Ga, Arg, Ar, Ard, D + B (Coup magique)

HYSIS
Ar, Ard, Dr + C
Ga, Dr, + B
Ar, Ard, Dr + D
Dr, Ard, Ar + B

MOLLOCH
Ar, Ard, D + D
Ar, Arg, Ga + D

IZ-BAAL
Ar, Arg, Ga + B
Ar, Ar + D
Ar, Ard, Dr + B
Dr, B, B, B, B, D (Combo)
Ga, Arg, Ar, Ard, Dr, Ga + B (Coup magique)

SHODAN
Ar, Ar + D
Ar, Ard, Dr, Avd + B
Ar, Ard, Dr + D
Ar, Arg, Ga + D
Ar, Ard, Dr + C
Arg + D, D
Arg + B
Ar, Ard, Dr + B, B, A (Combo 1)
Ar, Ard, Dr + C, C, D, D (Combo 2)
Ga, Arg, Ar, Ard, Dr, Ga + B (Coup magique)

DONG
Ar, Arg, Ga + C
Ga + B
Ar, Arg, Ga + A

OLOF
Dr, Ga + A
Ga, Arg, Ar, Ard, Dr + A
Ga + A (corps à corps)

APOKLES
Ga, Dr + B
Ar, Ard, Dr + D
Ar, Arg, Ga + C
Ar, Ar + D
Dr + A, A, A, A, A (Combo ultra dur)

WILL
Ga + C
Ar, Ard, Dr + A
Ar, Ard, Dr + B
Ar, Ar + D
Ar, Ard + A, A, B (Combo)
Ga, Arg, Ar, Ard, Ar, Arg + D (Coup magique 1)
Ga, Dr, Ga, Arg, Ar, Ard + B (Coup magique 2)
Bien entendu il existe de nombreux autres coups que vous avez peut-être déjà découverts.

Alexis

DESTRUCTION DERBY 2 (PC-CD)

Pour tous les joueurs de Destruction Derby 2, j'ai une super astuce pour gagner plus de points en mode Wreking racing. Tu fais le circuit en marche arrière, pour que tous les dégâts soient concentrés sur l'arrière de la bagnole. Tu vas sûrement te retrouver assez vite avec 2 roues de moins, mais c'est pas grave. La voiture roule encore (à petite vitesse, quand même) et au moins, tu pourras continuer à te faire des points.
Personnellement, j'ai déjà fait 605 points avec cette technique.

un conducteur fou

BIG RED RACING (PC-CD)

Voilà un petit truc qui va vous permettre de faire un saut de la mort grâce à un super tremplin caché au milieu du désert, au Mexique : après le checkpoint suivant le gros, le grand tremplin du milieu du circuit, tournez à droite pour passer tout droit entre le premier et le deuxième panneau Carstrol. Continuez droit devant en passant entre la montagne à gauche et un petit lac à droite, quelques mètres plus loin apparaît le tremplin qui est fluorescent.
Autre astuce. Pour sélectionner 2 véhicules au choix que vous utiliserez pour tous les circuits, vous devez taper pour lancer le jeu : racing -car[a] -car[b] en remplaçant [a] et [b] par les voitures de votre choix :

JEEP	Le Téméraire Cantona
ATV	Le Buggy tout-terrain Mk Proto
INFLATE	Le Gonflomatique Anderson
HOVCAR	Le roi des marais
JETCAR	Le superjet 111
BUGGY	L'Arachnopode Adjani Mk
JCB	Le Jordache
CAT	Le Hatcher Mk254
CABMINI	Le mini Minogue
MINI	Le Buggy des villes
PLOUGH	Le Bjork des neiges S1mkll
SNOWCAT	Le Blizzard Stone NB69
BEETLE	Kidman bug
CABBET	Kidman bug décapotable
HELI	Le gros hélicoptère
COPTER	Le petit hélicoptère
MONS	Le 4x4 aux grosses roues
TRUCK	Le camion

Gérard von Bismark

REDNECK RAMPAGE (PC-CD)

Pour la version shareware et peut-être la version complète de Redneck : lorsque vous faites crier Léonard, l'ordinateur attend qu'il ait fini pour vous permettre de recommencer et de gagner un autre point de vie. Si vous lui faites faire son cri de guerre, alors qu'il est occupé à boire du Whiskey (cela ne marche correctement qu'avec le Whiskey), vous pouvez regagner bon nombre de points de vie en appuyant plusieurs fois sur la touche correspondant à son «Yeehaa» («Y» par défaut). Si vous êtes rapides, vous pouvez reprendre jusqu'à 30 % de votre vie, pour chaque 10 % de Whiskey consommé !

Franck

TOMB RAIDER (PC-CD)

Dans la version complète, il y a un passage secret, dont l'éminent M. Morisse a omis de parler dans son guide de jeu, paru dans le Joystick n° 80. Au niveau 8, la citerne, rendez-vous dans la pièce qui s'ouvre grâce aux deux clés d'argent. Vous devez y déplacer un bloc. Tirez-le jusqu'à ce que Lara refuse de continuer. Contourner le bloc de manière à pouvoir le tirer entre les deux pylônes, qui se trouvent à votre gauche. Tirer à nouveau jusqu'à ce que notre douce héroïne vous envoie bouler. Faites le tour du bloc, de manière à le pousser. Voilà, Lara n'a plus qu'à escalader le bloc et à s'agripper à la corniche où elle trouvera des soins (large) et des munitions pour le magnum. Attention tout de même aux deux rats qui vont l'assaillir traîtreusement et aux lions dans la pièce suivante.

Alx

TERMINAL VELOCITY (PC-CD)

Astuce pour la version shareware et peut-être aussi Version complète, je n'ai pas pu le vérifier.
Pour passer sans problème les diaphragmes dans les tunnels, il suffit de mettre la pause (touche P) quand on arrive devant. Le vaisseau et les ennemis s'arrêteront, mais le diaphragme continuera de s'ouvrir et de se fermer ! Il suffit alors de relâcher la pause au bon moment.

Alexandre

GEX (PC-CD)

Quelques cheat codes :
Tapez, au cours du jeu :

IHAVESHRINKAGE	Souffle du givre
GRANDE NON WALTER	Super vitesse
SECOND AND SMOKE	Boule de feu

Ilan

DUKE NUKEM 3D (PC-CD)

Voici une astuce pour tous les fans de Duke. Pour voir ce qu'il y a derrière une porte ou même certains murs : mettez-vous en mode holoduke (F7), puis, tout en étant devant le mur ou la porte derrière laquelle vous voulez voir, appuyez sur ECHAP. Le menu principal s'affichera alors. Retournez au jeu après avoir attendu un certain temps. Vous vous rendrez compte alors que petit à petit, la vue revient sur DUKE. En reculant d'une distance définie par le temps que vous avez attendu à l'affichage du menu principal. Vous découvrirez alors ce qu'il y a tout au long de cette distance.

Bobafaites (pas chier)

LE CAUCHEMAR DE PPD (PC-CD)

Beaucoup de patates ! Astuce pour le jeu version complète. Au second mois que vous travaillez pour Monsieur Sylvestre, allez chez CHRISSINE (WEB), et interrogez Phippe et Cherge sur le prochain invité à interviewer. Ne leur coupez jamais la parole, et bien au contraire, offrez-leur une bonne poire. Notez bien les noms (l'invité). Et ensuite, allez directement chez Sabatier, achetez un animateur et prenez celui qui porte la même initiale que l'invité proposé chez Chrissine. Exemple : si Philippe Alexandre ou Serge July, vous parle de Giscard, achetez l'animateur qui correspond à son initiale. En l'occurence «G»; donc par exemple «Gildas». Faites votre grille de programme, mettez tout cela en Prime-Time et à la fin du mois une surprise vous attend. Beaucoup, beaucoup de patates !

Ilan

LEISURE SUIT LARRY 7 (PC-CD)

Voici les œufs de Pâques pour Leisure Suit Larry, drague en haute mer.
1) L'œuf lakheu
Avant de lui donner la police d'assurance, cliquez sur les attributs de la 3e statue sur la gauche juste avant sa cabine. Sélectionnez Autre et choisissez (je ne suis plus sûr) un truc comme «unzip» (pour la VO s'est unzip mais pour la VF je n'ai pas encore trouvé). Résultat, quand vous allez sonner à sa porte, vous allez voir ce qu'elle fait de l'argent dont elle vient d'hériter.
2) L'œuf Otapie Summer
Quand vous la voyez, cliquez sur la branche du palmier et cliquez sur autre. Tapez "pousser" et comme par magie, la branche va se déplacer.
3) L'œuf des Roploplettes
Après leur concert, retournez sur le Petit Pompon Triomphant, montez sur la scène et dirigez-vous à gauche. Cliquez sur la table de mixage, sélectionnez autre et tapez "toucher" ou "sentir". Vous allez recevoir des boules Quiès. Parlez à Otapie et quand vous allez baisser les yeux, vous serez incapable de l'entendre dire de la regarder dans les yeux, vous dévoilant ses...
4) L'œuf Otapie Summer 2
Essayez d'utiliser la poudre orgasmique sur l'érection colossale d'Otapie, cliquez sur l'érection et essayez de la boire. Quand Otapie ira dans votre chambre, Larry ne lui cachera pas la...
5) L'œuf Jammie Lee
Dès que vous entrez dans la salle de bal, cli-

quez sur Larry, sélectionnez autre et tapez "Rêver" (attention à bien mettre l'accent) et vous allez voir.

6) L'œuf des Roploplettes 2

Dans la bibliothèque, il y a un castor empaillé. Cliquez sur autre et tapez "traire". La prochaine fois que vous irez dans la chambre des Roploplettes, mamamia...

7) L'œuf Victoria

Après la transformation de Victoria en Vicki, vous allez voir qu'elle joue à Larry 6. Cliquez sur le mec de droite. Après faites l'amour à Vicki et elle vous dévoilera...

PS: lorsqu'un œuf est activé, il clignote en haut à gauche de l'écran.

Sébastien

BEDLAM (PC-CD)

Sur l'écran principal, changez votre nom en "god", puis commencez une nouvelle partie ou chargez-en une déjà sauvegardée. Ainsi vous deviendrez invincible. Pour que cela marche tout le temps, vous devrez faire cette manipulation à chaque fois que vous jouerez.

Mathieu

DAGGERFALL (PC-CD)

voici quelques astuces pour Daggerfall.

- Le mieux, c'est de créer soi-même son personnage. Dans ce cas, pour les mages, il vaut mieux prendre comme avantage 3 x INT en magie et Spell Absorption. L'absorption est bien pour lancer des Ice Storm et Fireball à gogo sans perdre un seul point de magie. Les habiletés (skills) à mettre le plus haut sont les suivantes : Speed (pour tous), Intelligence (mage, voleur), Agility (tous).
- Quand une porte est fermée dans un donjon, on se met à quelques pas et on tape des fireball dedans ; quand elle s'ouvre, je peux vous assurer que tout ce qui était derrière est liquidé.
- Justement pour les donjons, à l'entrée on lance Recall, on part dans une direction, on monte ou descend pas plus de deux ou trois fois ; et on revient, car on dirait que les objets ou les monstres à trouver se trouvent toujours près de l'entrée. N'hésitez pas à vous jeter dans les trous, c'est d'ailleurs souvent là qu'on les trouve.
- Un des seuls défauts de ce jeu est que les quêtes sont trop faciles. Pour joindre The Dark Brotherhood, tuez deux ou trois personnes aux abords d'une ville, sautez à cheval et filez peu de temps après ; ils vous contacteront. Les guildes qui rapportent les meilleures récompenses sont celles des mages et les temples. À éviter : celles des chevaliers (des vastes campagnes dans d'immenses donjons, et tout cela pourquoi : merci et au revoir). Après un certain temps, la Fighter's guild donne de bonnes recompenses aussi.

Une manière de se faire bien voir par les gens et la loi, est de faire des quêtes pour des guildes dont n'est pas membre.

- Surtout, après une erreur (genre : massacrer tous les gardes d'une ville), ne retournez pas en arrière, car c'est là que le jeu commence réellement. Vous allez être détesté par tout le monde. Dans ce cas, allez dans un palais (Daggerfall, Sentinel, Wayrest) et parlez au type qui semble être voleur ou contrebandier. Faites une mission pour lui, et souvent quand vous reviendrez, il arrangera vos bidons et vous serez de nouveau un citoyen normal. D'ailleurs, le jeu semble en tenir compte. Chaque fois que vous vous sortez d'un pétrin, le jeu donne de meilleures récompenses.
- Si vous utilisez l'arc, au début du jeu, prenez une épée à deux mains, et à chaque fois que vous voyez un monstre genre un rat, combattez-le à mains nues. Après un temps, vous pourrez mettre votre arc, et quand les monstres s'approcheront trop, appuyez sur la touche S et combattez à mains nues. Ceci est réellement très efficace, car on arrive à tuer des vampires avec deux ou trois baffes quand le combat à mains nues est bien developpé.

Jan M.

DIABLO (PC-CD)

Ce n'est pas une astuce pour le jeu en lui-même, mais cela peut pourtant être très utile aux amateurs de Battle.Net. Il est parfois agaçant d'engraisser France Telecom, alors que l'on désire jouer seul avec son perso de Battle.Net, juste pour gagner de l'expérience, pour trouver des armes, ou tout simplement parce qu'on a envie de jouer à Diablo avec ce perso à 15h17, et qu'à 2 000 francs de l'heure, c'est trop cher. Pour utiliser votre perso multijoueur, deux solutions s'offrent à vous :

- Votre Win95 a déjà été configuré pour jouer en réseau local : là, il suffit généralement de choisir une partie multijoueur en réseau IPX ; les joueurs proposés sont alors ceux utilisés avec Battle.Net.
- Deuxième cas : ça ne marche pas si facilement que ça. Connectez-vous alors à Battle.Net et créez rapidement une partie. Ensuite, faites Alt + Tab pour revenir au bureau Win95, et coupez votre connection Internet. Revenez à Diablo par Alt + Tab ou en cliquant simplement sur Diablo dans la barre des programmes. Vous revoilà dans votre partie, sans payer un rond. Si vous faites la manip assez rapidement, ça ne vous a coûté qu'une unité téléphonique (environ 75 centimes). Tranquille, pour gagner de l'expérience pendant les trois heures qui suivent...

PiouPiou

SLAMSCAPE (PC-CD)

Pendant une partie, tapez les codes suivants :

SHAZAM	pour l'invincibilité
KLABASTROPHE	pour l'énergie au maximum
CREDIT	pour montrer l'écran des crédits

Mathieu

RETURN FIRE (PC-CD)

Pour éviter toute dépense inutile de carburant, il suffit d'utiliser les touches A et E pour voler de manière latérale. De cette manière, il est facile d'arriver à votre base, avant que le carburant ne vous fasse défaut.

Francis

THEME HOSPITAL (PC-CD)

Voici deux bonnes astuces pour cet excellent jeu médical.

1) Pour vous débarrasser des rats rapidement et gratuitement.

Trouvez le trou de rat ; cliquez sur le bouton "Editer salles/Objets" ; ramassez une plante, un banc ou tout autre objet et placez-le devant le trou. Voilà, le trou disparaît par magie (remarquez qu'il faut que l'objet puisse être placé sur l'endroit, attention aux couloirs étroits).

2) Parfois un patient se fait bloquer sans raison apparente. Dans ce cas, essayez ce truc.

Cliquez sur le patient ; dans la fenêtre qui apparaît, il manque le bouton pour faire soigner la personne immédiatement, mais cliquez quand même sur son emplacement pour faire bouger l'idiot et le soigner. Ça ne marche pas toujours ; dans ce cas, attendez que le patient s'impatiente : il se mettra en route pour la sortie, et vous pourrez essayer le truc une nouvelle fois. Maintenant, ça doit marcher.

Joao N.

GUIDE DE JEU

Dragon Lore 2

I - EN ROUTE POUR DRACONIA

1) Tout d'abord, il faut aller parler à la personne qui s'occupe des armes. N'oubliez pas de prendre tout ce que vous trouverez, un sac pouvant contenir 15 objets... Parlez-lui et demandez-lui de vous équiper en armes. Il va vous conduire à l'armurerie ; prenez tout : les épées, les boucliers, les haches, les lances. Ensuite, allez parler au palefrenier, à l'opposé de la cavité du forgeron. Encore une fois, prenez tout ce que vous trouverez et parlez-lui ; demandez-lui qu'il prépare votre voyage. Il va vous préparer Loplop. Prenez l'anneau de vie que vous donne l'archimage, puis en avant l'aventure.

2) Une fois échoué dans la forêt, ramassez la gourde à gauche du dragonnet, ainsi que la portion de nourriture à sa droite, sauvegardez. Faites une rotation de 180°, vous voilà à un croisement, allez tout droit, tournez à droite sans avancer, remplissez votre gourde (plongez-la dans l'eau) puis revenez en arrière. Vous revoilà au croisement de départ. Allez à l'Est, ramassez les baies. Allez deux fois au nord, vous voilà devant des gobelins, dites-leur qu'ils vont tâter de votre Erena : la panique s'installe. Dites-leur que votre dragon survole la forêt et qu'il raffole des gobelins. Alors, c'est carrément drôle, ils fuient en vous laissant leur repas que vous allez prendre.

Allez au nord-est, puis à l'est. Vous rencontrez le maître gnome, soyez poli et surtout sincère avec lui et il vous aidera. Demandez à manger (mangez 1 ou 2 portions pour récupérer des forces), et si besoin vous pourrez dormir (si vous avez perdu de la vie contre des bestioles). Saluez-le chaleureusement en partant, et il vous donnera un gland magique. Sauvegardez. Allez deux fois à l'ouest et parlez au gardien enraciné, acceptez sa requête et il vous donnera une graine. Partez. Allez au nord puis deux fois au sud. Vous voilà dans le marais, avancez puis sauvegardez. Prenez la graine puis plantez-la dans le sol sableux. Le fameux démon dont l'arbre vous parlait apparaît alors. Bonne chance pour le battre du premier coup, son seul point faible apparent est la pierre qui se trouve dans son abdomen.

Vous n'arriverez pas à le tuer tout de suite, d'où la sauvegarde à votre arrivée dans le marais. Une fois ce rude adversaire mort, allez deux fois au nord puis à l'ouest et demandez au vieil arbre de vous faire sortir de cette forêt. Vous trouverez un mopatesh, ne le prenez pas tout de suite. Faites un demi-tour, puis avancez. Là, vous trouverez un homme aux prises avec un animal fou furieux. Avancez de nouveau, vous tuerez la bestiole automatiquement, alors du calme... Allez porter secours à l'homme, offrez-lui l'eau que vous avez prise dans la rivière, acceptez de ramener la griffe pourpre au sanctuaire. Bon, il est mort, reculez puis prenez sa bourse et la dague de serpent. Revenez au mopatesh et avancez vers lui.

II - LE TOURNOI DES SEPT LANCES

1) Des gardes vous accostent, dites-leur où vous avez trouvé le mopatesh... Gardez la dague, le garde essaiera de se faire payer pour fermer les yeux. Refusez de payer 20 draks, mais acceptez pour 15 draks. Allez au foyer du dragon, vers les deux hommes qui jouent, parlez à petit Pierre, comprenez les règles et sauvegardez. Avancez vers eux et jouez. À chaque fois que vous gagnez, quittez le jeu la quintaine puis sauvegardez. À chaque fois que vous perdez, quittez la quintaine et relancez votre ancienne sauvegarde. Faites cela jusqu'à ce que vous ayez beaucoup d'argent. En vous rendant au temple rubis, vous apercevrez Klar qui maltraite un enfant : prenez sa défense tout en restant très poli, sinon vous auriez à combattre un terrible adversaire. Une fois le garçon sain et sauf, suivez-le, et faites en sorte qu'il soit votre espion. Reprenez la direction du temple et parlez au prêtre, parlez-lui de l'homme à la dague ainsi que de la griffe pourpre. Il va vous demander d'aller chercher cette griffe. Acceptez, et payez-le pour qu'il vous soigne. Allez à l'autre bout de la ville dans le magasin à gauche de la fontaine. Prenez des provisions, une torche, le miroir. Allumez la torche avec le briquet trouvé chez vous au château des Wallenrod. Avancez vers la fille qui lit son livre de caisse, donnez-lui la dague et demandez qu'elle vous donne la griffe. Une fois cela fait, vendez-lui le briquet et la carte de la forêt si elle accepte. Débarrassez-vous des cartes et de l'anneau de vie qu'Archi vous a donné. Sortez puis allez remplir la gourde à la fontaine. Parlez à la fille qui lit son livre à droite de la fontaine. Retournez au temple, puis rendez la griffe, demandez aussi qu'on vous laisse parler avec le clairvoyant (chose possible quand on parle du pacte des Wallenrod). Écoutez attentivement et récupérez la moitié du pacte avant de sortir. Allez voir le forgeron (dans la petite ruelle en sortant du foyer du dragon), vendez-lui la targe solide mais lourde, les deux lances, l'épée à longue lame, le sabre. Avec cet argent, achetez l'épée à la lame aiguisée à sa gauche. Allez sur la grande place (en face du temple), un chevalier et son écuyer s'y entraînent... Dirigez-vous vers la ruelle à leur gauche, faites un tour sur vous-même et entrez dans la boutique de ce charlatan de Dichar.

Parlez-lui un peu et dirigez-vous vers le fond de la boutique. Achetez un sac pouvant contenir 25 objets ainsi qu'une potion de vie et de repos. Sortez et découvrez la ville.

2) Une fois la nuit tombée, allez au foyer du dragon et demandez à manger (si vous n'avez pas assez d'argent, jouez avec les deux gars). Une fois votre force à son maximum, sortez. Vous serez automatiquement dirigé vers la ruelle. Avancez, et là vous retomberez sur le chef gobelin de la forêt, tuez-le avec votre hache et votre bouclier. Une fois cette action faite, ramassez son collier, sa bourse et allez à droite du temple. Vous y trouverez un mendiant : payez-le jusqu'à ce qu'il vous explique comment il a perdu sa jambe. Acceptez d'être la main qui tuera les gobelins ayant fait ça, et dites-lui que vous l'avez vengé, il vous parlera d'un parchemin. Essayez de posséder plusieurs potions de vie et de repos, sans oublier de garder trois places libres dans votre inventaire au cas où, pour le tournoi. Rentrez au foyer des dragons, puis payez l'au-

bergiste pour passer la nuit dans un endroit convenable. Patientez jusqu'au tournoi.

3) Une fois le tournoi commencé, vous vous retrouvez dans le hall des blasons. Causez à tout le monde, sauf à Cariachand. Dirigez-vous vers le héraut, il vous expliquera les règles. Choisissez un adversaire, et en route pour la salle d'armes. Prenez l'écu portant vos couleurs, une lance classique et parlez à petit Pierre. Demandez un moroch puissant et essayez de sympathiser avec lui, de manière à ce qu'il vous porte chance. Entrez dans l'arène, et en avant l'éclate. Pointez le haut de la lance à la hauteur du pied de soutien gauche (lorsque la jauge d'énergie de votre ennemi est à zéro et qu'il est encore là ; déplacez la lance vers la droite d'environ un centimètre. Si vous avez compris ce que je vous demande, vous ne pourrez pas perdre). Entre chaque joute, récupérez des forces avec le baume moiré, à gauche de la table dans la salle de combat, puis renouvelez l'opération jusqu'à ce que tous vos adversaires soient battus. Une fois cela fait ; une fois que vous saurez tout, le héraut vous donnera une récompense pour chaque adversaire battu.



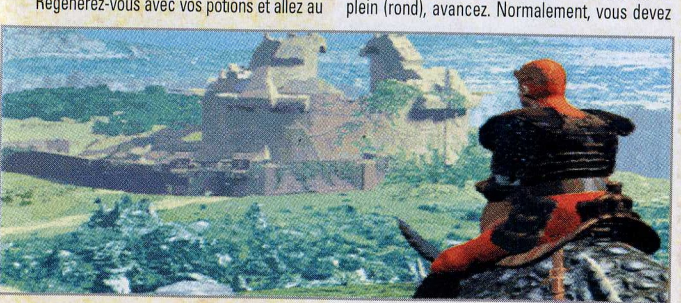
III - LE TOURNOI DE CENNMAR

1) Avec l'argent gagné, allez au temple et demandez au prêtre qu'il vous aide. Il vous demandera une offrande et vous lui offrirez cinq draks. Faites cela jusqu'à que vos deux jauges (vie et force) soient à 250. Allez chez Dichar et achetez une orbe de puissance (90 draks). Retournez au foyer du dragon, mangez, dormez. Allez reparler à la fille qui lit un roman, et aidez-la. Allez voir son père et dites-lui de manière discrète que vous êtes très content de votre écuyer... Une fois la nuit tombée, allez à la fontaine, vous y trouverez un fantôme. Demandez-lui qui y est, et aidez-le. Ensuite dirigez-vous vers la statue de l'homme-dragon, posez le miroir dans ses mains, un passage s'ouvrira. Entrez dedans et avancez. Arrivé à la bifurcation, allez à gauche, droite, droite, tout droit. Vous tombez nez à nez avec les deux derniers gobelins, tuez-les comme leur chef. Prenez leur bourse, leur épée et leurs cartes. Revenez sur vos pas, tournez à droite deux fois, gauche, droite. Là vous êtes bloqué, utilisez la corde sur la poutre en pierre, et allez chercher le crâne. Revenez, réutilisez la corde puis allez à gauche, droite, gauche, droite, gauche, gauche, droite et sortez.

Régénérez-vous avec vos potions et allez au temple donner le crâne au prêtre. Racontez-lui toute l'histoire, le fantôme, le crâne... et retournez à la fontaine voir le fantôme. Dites-lui que vous avez retrouvé son cadavre, et... en partant il vous donnera une pierre d'anti-magie. Maintenant, allez piquer quelques petits roupillons, mangez, essayez d'acheter un maximum de potions de vie, de repos... jusqu'au treizième jour. À la nuit, revenez au foyer du dragon, l'aubergiste vous donnera une lettre de convocation de Dame Melinchande. Sauvegardez. Allez à son rendez-vous. Là, vous apprenez qu'il s'agit de votre mère, que vous croyiez morte... Le prince Arthus arrive... Sortez-lui une sale feinte, là je vous laisse le tuer. Une fois cette mission accomplie, votre mère vous donnera l'autre partie du pacte, faites-vous la malle et sauvegardez. Assemblez le pacte : allez dans l'inventaire, mettez les deux morceaux dans votre main, puis posez-les l'un sur l'autre, le pacte étant toujours dans votre main, posez-y l'anneau de feu... Vous voilà devant le seigneur dragon Maraach. Soyez poli et montrez-lui que vous n'êtes pas un lâche, il vous ramènera à Draconia.

2) Une fois de retour, allez voir votre mère, elle vous donnera des draks. Quant à Arthus, il vous donnera l'épée de votre père. Sortez, reprenez des forces, achetez un max de potions de vie et un peu moins de force. Allez intervenir en faveur de la fille qui lit un livre à son père, de manière discrète. Une fois la nuit tombée, vérifiez que votre gourde est pleine, sinon allez la remplir et retournez dans le Dédale des oubliés. Suivez le guide (moi, pour ceux qui n'auraient pas compris) : tout droit, droite, gauche et tout droit deux fois. Vous arrivez à une brume épaisse. Posez le cristallyan, et la brume disparaît. Avancez, et vous vous retrouvez dans une salle avec 4 statues. Appuyez sur la pierre blanche, puis jaune, rouge et verte. Allez là où vous voyez un soleil blanc plein (rond), avancez. Normalement, vous devez voir deux têtes de dragon (vous êtes sur la bonne voie, sinon revenez sur vos pas). Vous voilà dans une salle identique, allez à gauche (encore un soleil plein) et avancez, allez à droite, puis tout droit. Encore cette salle, appuyez encore sur les pierre des statues, et allez entre la statue à la pierre rouge et celle à la pierre verte.

Avancez, sauvegardez, videz la gourde dans la fontaine vide et tuez le gardien avec l'épée de feu à laquelle vous aurez ajouté le pouvoir du glaive de feu. Régénérez-vous durant le combat, en buvant les potions adéquates à vos blessures (potion de vie pour la vie, et potion de repos pour la force), recommencez jusqu'à ce qu'il meure. Prenez l'Adamostre et sortez par le même chemin, par lequel vous êtes venu (revenez dans la salle aux statues, allez là où il y a un soleil noir plein et avancez...). Une fois sorti, sauvegardez. Patientez jusqu'au lendemain, pour cela allez à l'auberge, mangez, dormez jusqu'à que vous ayez récupéré. Le lendemain, allez chez Dichar acheter des potions de vie et de repos, remplissez la gourde à la fontaine et allez au bazar (magasin à gauche de la fontaine), vendez la corde, la lampe éteinte (jetez de l'eau dessus), la gourde pleine, le miroir. Récupérez de la nourriture jusqu'à que vos reserves soient pleines. Sortez et patientez jusqu'au tournoi.



IV - LA DERNIERE ÉPREUVE

1) Parlez au héraut, qui vous apprendra de belles choses, parlez aussi aux autres. Parlez à Hellaynea, dites-lui que vous auriez préféré être choisi par elle. Que vous allez la combattre puisqu'elle y tient : là, je vous laisse juge de ce qui se passe. Choisissez le Duc d'Eragg comme premier adversaire, et reprenez le même équipement qu'auparavant... Ensuite, triomphez d'Arthus et d'Hellaynea. C'est alors que vous assisterez à la joute d'Hellaynea et de Cariachand... Si vous avez assez de points de magie, posez le Cristallyan sur elle pour la sauver, sinon tant pis.

Brandissez l'anneau de feu, et en avant Maraach. Je vous laisse admirer le magnifique combat. Le duc va vous provoquer en duel. Acceptez (de toute manière, vous n'avez pas le choix), tuez-le avec votre épée de feu, à laquelle vous aurez ajouté le pouvoir de feu ; n'oubliez pas de boire des potions pour rester en vie. Une fois votre adversaire mort, vous devenez le nouveau prince dragon. Longue vie au prince ! Et vivement que sorte Dragon Lore III.

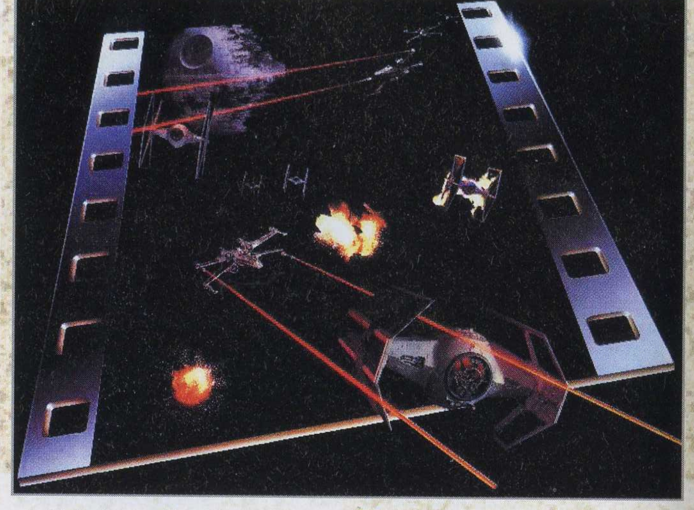
GUIDE DE JEU

X-WING VS TIE

PAR PETE BOULE

IL ÉTAIT UNE FOIS, DANS UNE GALAXIE VACHEMENT ÉLOIGNÉE, TRES VACHEMENT...

Vouloir vous raconter comment on joue à X-Wing vs Tie ne vous servirait pas à grand-chose, il n'y a pas de trame définie dans ce genre de jeu, et donc aucune méthode à appliquer pour gagner plus-vite-que-tout-le-monde... Cependant, il existe de-ci, de-là, quelques combines qui vous permettront de rendre l'existence de vos adversaires difficile.



TRANSFORMEZ VOTRE JOYSTICK EN BATON DE JOIE !

Sachez, chers amis, que dans ce jeu toute réussite de mission ou de duel dépend de la préparation de la bécane que vous allez enfourcher, et cela va jusqu'au calibrage de votre "stick". Donc, avant de lancer bêtement le jeu, je vous invite vivement à cliquer sur l'option Calibrate joystick. Toutes sortes de configurations de manettes vous seront proposées, mais il vous est fortement conseillé de posséder un manche-à-balai muni d'un throttle. De plus, si votre accessoire (non, il n'y a rien de tendancieux !) (NDLR : Parce que tu en as déjà vu avec une molette de gaz, toi ?) sort des configurations proposées, il vous est possible, grâce à l'option Customize, d'optimiser votre outil préféré selon vos désirs.
Une fois l'appendice de votre PC calibré, il vous reste à définir les commandes dont vous pourriez avoir besoin sur les boutons de votre "stick". Là, on remarquera que X-Wing vs Tie n'autorise, par défaut, que l'utilisation de 4 boutons... Or, certains petits veinards me diront : "T'es gentil mon gars, mais mon joystick, il a plus de 4 boutons ! Espèce de pauvre...". Ce en quoi je leur répondrai : "Primo, je ne suis pas si pauvre que ça, deuzio, certes vous pouvez intégrer à vos commandes les directions du coolie hat (le bouton en forme de chapeau chinois, si vous préférez) comme autant de boutons supplémentaires, mais ce sera à vos risques et périls : on s'emmêle trop facilement les doigts, et en dog fight le moindre emmêlage de doigts est fatal. Ce qui m'amène au tertio : pour définir plus de 4 boutons, il faut customiser, et c'est aussi chiant qu'hasardeux (de l'Arabe Az 'ard : les dés, et X-Wing vs Tie n'est pas un jeu de dés), quant à l'exactitude des résultats escomptés. Passé ces précisions, voici maintenant quelques suggestions de commandes clavier à faire passer sur votre joystick. Je vous les donne, par ordre d'importance et par ordre de préférence ; cet article n'engageant que mon opinion, je ne vais quand même pas m'engluer dans des détails de déontologie à deux boules, sous prétexte qu'un scribouillard doit toujours être impartial avec l'opinion de ses lecteurs...Chacun sa merde !



ALT-2 : cette commande est mise en priorité sur votre trigger ("queue de détente", en français). Elle vous permet de tirer.
R : sélectionne la cible hostile la plus proche de vous.
ALT-3 : vous permet de manœuvrer "en lacet" ; suivant la direction que vous appliquerez à votre manette, votre vaisseau fera une rotation sur son axe, changeant ainsi son plan vertical d'action.
I : sélectionne le missile le plus proche de vous. Ceci concerne tous les missiles, et pas seulement les missiles hostiles. C'est-à-dire que vous pouvez très bien localiser des missiles lancés afin de détruire votre objectif principal.
W : sélecteur d'armes. Appuyez une fois et, à la place des lasers, vous pouvez avoisiner les missiles. Appuyez encore, et vous aurez la possibilité de nourrir votre cible au canon à ions (si, du moins, votre appareil en est équipé).
X : Cette commande vous permet de "linker" votre tir. Vous pourrez, à votre convenance, faire tirer vos canons deux par deux, quatre par quatre (si votre chasseur stellaire est armé de 4 canons), ou en singleton. Notez que grâce à cette commande, vos canons lance-missiles peuvent aussi tirer de manière synchronisée.
C : commande de tir des contre-mesures.
B : commande de tir des armes à faisceau (le rayon tracteur, par exemple).
T : sélectionne le vaisseau le plus proche.
O : sélectionne l'objectif principal de la mission.
SHIFT C : demande d'aide.
SHIFT S : demande de renfort. Cette commande peut vous faire perdre 5 000 points.
SHIFT I : demande de vous laisser "traiter" la cible sélectionnée (comme ça, pour votre ego et votre côté sadique).
SHIFT B : demande de ravitaillement en armes. Vous ne pouvez vous servir de cette commande qu'au cours de quelques missions.

Voilà pour les commandes qui suscitent un intérêt tactique appréciable, dans les combats. Bien sûr, il y a un paquet d'autres commandes, comme celles servant à répartir la force des boucliers ou permettant de causer à votre adversaire pendant

la baston. Si vous voulez perdre bêtement, parce que vous envoyez un message pendant le combat, cela n'engage que vous...

BETES DE GUERRE

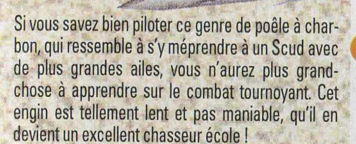
Voici, en quelques lignes, l'éventail des vaisseaux mis à votre disposition pour vous lancer dans les émoustillantes excitations du combat tournoyant. Plutôt que de vous les présenter du côté clair ou obscur de la force, nous avons décidé (mon ego, mon impartialité et moi-même) de vous les présenter par performances équivalentes. Comme ça, si un adversaire se pointe dans un super chasseur, vous aurez peut-être la chance d'avoir pris de quoi résister raisonnablement. Nous commencerons donc par le bas de gamme, pour arriver à ce qu'il se fait de mieux chez les marchands de mort de ce coin de la galaxie. Comme précédemment, cette liste est totalement subjective.

LE Z-95 :

Si vous savez bien piloter ce genre de poêle à charbon, qui ressemble à s'y méprendre à un Scud avec de plus grandes ailes, vous n'aurez plus grand-chose à apprendre sur le combat tournoyant. Cet engin est tellement lent et pas maniable, qu'il en devient un excellent chasseur école !

RUSE DE FOURBE ! :

De manière à vous aider, dans ce choix difficile de l'utilisation du Z-95, voici un truc utile: comme le bouclier de ce vaisseau est très performant dans son inutilité, zappez donc toute l'énergie du bouclier dans vos moteurs et contentez-vous de mettre votre énergie laser au 3/4. Ainsi, vous aurez une meilleure manœuvrabilité.



LE TIE BOMBER :

C'est pas bésef, mais c'est mieux que rien ! Cet engin n'est pas très maniable, et pas super rapide...Bon, ok, c'est un bombardier... Le seul avantage qu'il ait, par rapport au Z-95, c'est sa panoplie d'armement. Absence de bouclier.

RUSE DE FOURBE ! :

Profitez du fait qu'il ait le plus maniable des bombardiers, et qu'il soit assez rapide pour sa catégorie. De plus, il possède une bonne coque. De fait, et surtout face aux vaisseaux rebelles, vous pouvez arriver à portée de tir missile assez vite ; dans ce cas, envoyez la sauce. Une fois votre cargaison envoyée à partir de votre vaisseau, zappez-vous vers les autres bombardiers (touche J) de votre escadron pour vous assurer que l'objectif sera traité par tout le monde. Il ne vous reste plus qu'à faire une manœuvre d'évasion. N'hésitez pas à vous servir de votre arme à faisceau, avantage qu'un salopard de rebelle n'a pas.

LE TIE FIGHTER :

Question combat, vous serez plus en sécurité à bord de cet appareil que dans le précédent. Rapide, maniable, il a cependant l'inconvénient de ne pas avoir l'option Bouclier, et n'existe qu'en une seule couleur de carrosserie.

RUSE DE FOURBE ! :

Cet appareil est très maniable, très rapide, et si, dans la trilogie, on le voit souvent attaquer de face, ce n'est pas par hasard... En effet, en combat rapproché, si vous le voyez arriver de face, c'est que sa forme le rend difficile à toucher. De plus, à plus grande distance, il est difficile de savoir si vous le voyez de face, de cul, de dessous ou de dessus. Une fois à bord, vous pouvez vous permettre une attaque frontale, suivie d'une évasive sur un plan vertical de votre Tie Fighter ; et un faible rayon de virage ne fera qu'arranger les choses!

LE Y-WING :

Hormis sa maniabilité, digne des plus gros sous-marins nucléaires soviétiques, et sa lenteur à faire pâlir d'envie n'importe quel escargot de Bourgogne qui se respecte, c'est un bon appareil si vous savez bien vous servir de sa puissance de feu.

RUSE DE FOURBE! :

Votre principale ruse de fourbe consiste surtout à rester en vie avant et après avoir bombardé votre objectif. Vu la manœuvrabilité de l'engin, gonflez à mort vos boucliers en jouant du secteur avant/arrière, suivant la menace (touche S), allumez un cierge pour que vos chasseurs de couverture fassent bien leur boulot, coupez complètement vos lasers pour être à portée rapidement. Dès que vos messages de bienvenue seront tous partis vers votre objectif principal, faites comme pour le Tie Bomber (touche J). Puis, une fois que tout le monde se sera bien vidé, évacuez en n'hésitant pas à manœuvrer en lacet (définissez un de vos boutons de joystick avec la commande Alt-3).

LE GUNBOAT :

Oh, la grosse bête! Certes, cet engin transporte tout ce que vous pouvez imaginer comme arsenal de je-te-bouffe-la-face-en-moins-de-deux. Ça ne reste, à mes yeux, qu'un gros bombardier... En plus solide et maniable.Votre camion à suppositoires, avancés ou non, possède les boucliers les plus puissants du jeu, la coque la plus résistante, mais il vous est fortement déconseillé de faire du dogfight à outrance avec cet engin.

RUSE DE FOURBE ! :

C'est avant tout un vaisseau de soutien polyvalent. Quels que soient les objectifs principaux de votre mission, veillez à ce qu'ils soient atteints. Partant de ce principe, appliquez les ruses de fourbes propres aux Tie Bomber et Y-Wing. Passé le moment plein de joie et de bonne humeur que représente la livraison expresse de vos dragées au napalm, vous pouvez vous permettre de faire de la résistance devant vos adversaires. Pour cela, restez le plus en contact possible avec un coéquipier. Vous pourrez ainsi vous soutenir l'un l'autre.

LE TIE INTERCEPTOR :

C'est du Tie Fighter boosté. Plus rapide, plus de canons laser (2 en plus !), plus beau (nombreuses couleurs de carrosserie), plus spacieux (la place du mort est devant votre colimateur), mais absence d'un airbag et du bouclier...

RUSE DE FOURBE ! :

Toutes les bonnes ruses que nous avons vues avec le Tie Fighter. De plus, suivant l'agilité de vos cibles, vous pouvez jouer du coupleur de tir (touche X). Si une cible est très manœuvrante, tirez au coup par coup, la cadence répétitive de vos lasers vous aidera à ajuster votre tir sur le vaisseau ennemi. En revanche, si cette idiote est aussi mouvante qu'une tortue corse équipée d'un frein à main, allez-y 4 à 4, comme ça, pour rire !

LE X-WING :

Le tract publicitaire dit : "X-Wing, ce sont les impériaux qui en parlent le mieux"... C'est un appareil extrêmement bien équilibré, un excellent compromis entre le bombardier et le chasseur de supériorité spaciale. Suffisamment petit et agile pour donner du fil à retordre à vos adversaires, et grand pour emporter une bonne puissance de feu avec lui. On déplorera cependant l'absence de vaissoradio en série.

RUSE DE FOURBE! :

Très similaire à celle du Tie Interceptor, sachant qu'en plus, vous avez le bénéfice des boucliers. Ce que vous perdez en manœuvrabilité, vous le gagnez en résistance. Sachez, cependant, que votre appareil est assez facile à moucher quand il est présenté à votre adversaire par-dessus ou par-desssous. Arrangez vous pour être, au maximum, sur le même plan horizontal que vos ennemis. Un autre truc consiste à verrouiller votre cible au missile, puis, en changeant d'angle d'attaque, continuer à la chasser au canon... C'est là qu'on se dit que c'est beau de voir un adversaire paniquer...

X-WING vs TIE

LE A-WING :

Voici le fer à repasser le plus rapide et le plus maniable de la galaxie (vachement lointaine, très vachement). En combat tournoyant, c'est la mélodie du bonheur, mis à part son bruit de moteur deux temps, digne de n'importe quel bon scooter des banlieues lancé à bonne vitesse... C'est vraiment un bon appareil, équipé de presque toutes les options (comme c'est un vaisseau rebelle, vous pouvez toujours vous tâter pour avoir une arme à faisceau...).

RUSE DE FOURBE! :

Collez-leur au train et ne les lâchez pas! Vu la vitesse pure de votre vaisseau, mettez vos générateurs de bouclier et de laser aux deux tiers. Au-delà, vos performances seront trop insuffisantes pour justifier le choix du A-Wing. Comme il vous est conseillé de chercher le contact avec votre adversaire, laissez vos canons laser tirer chacun leur tour, cela vous donnera une bonne cadence de tir et vous permettra de bien ajuster votre cible, quelle que soit sa maniabilité... Il va sans dire que tout cela concerne le combat contre des chasseurs et bombardiers ; si vous voulez exercer des tactiques de suicide, restez bien collé contre un croiseur impérial, comme ça, question de vous fendre la gueule à grands coups de turbos-laser.

LE TIE ADVANCED :

À tout saigneur, toute horreur ! Ça, c'est le must de la vaporisation d'adversaires. C'est la classe de la puissance et de la maniabilité. Non seulement votre vaisseau va archi-vite et fait super-mal, mais en plus, vous pouvez vous taper TOUTES les options (sauf la pin-up accrochée dans votre cockpit). Si c'était un vaisseau rebelle, je le prendrais plus souvent...

RUSE DE FOURBE! :

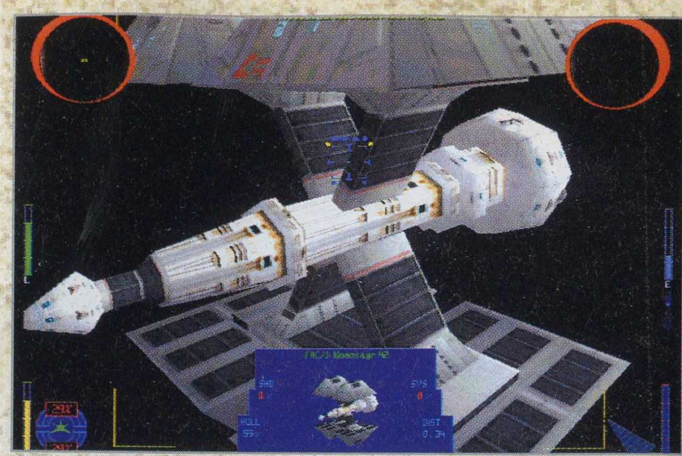
C'est pareil que le A-Wing, mais en plus maniable et en plus rapide. Vous pouvez même vous taper le luxe de jouer de la touche X. Sachez que même si vous avez des boucliers, ils ne sont pas si résistants que ça. De fait, et à l'inverse des vaisseaux rebelles, ne comptez pas sur vos shields pour neutraliser les effets d'un missile, en espérant qu'ils se regonfleront suffisamment vite. Neutralisez-les au laser.

LE CHICKEN-WING :

Plat à base d'ailes de poulet vendu dans une grande chaîne de restos terriens.

RUSE DE FOURBE !

Mangez-les de préférence chaud, et n'avalez pas les os.



FRÉGATES, CROISEURS, ET TOUT LE RESTE...

C'est qu'il n'y a pas que les chasseurs, dans la vie. Il vous arrivera de rencontrer des cibles rudement plus dures à descendre, et pourtant bien moins maniables que votre appareil. Voici donc un aperçu de ces rencontres, aussi exotiques qu'amusantes, au niveau du vécu.

LES MINES :

Bon, pour commencer, il existe toute une panoplie de mines qui, même si elles sont très facile à descendre, représentent un danger bien réel, de part leur nombre, et surtout une gêne supplémentaire dont on pourrait bien se passer. Plusieurs types de mines, donc :

MINE DE TYPE A :

Mine statique munie d'un canon laser omnidirectionnel.

MINE DE TYPE B :

Mine statique munie d'un canon à ions omnidirectionnel aussi.

MINE DE TYPE C :

Mine statique munie d'un canon laser omnidirectionnel... et qui a la fâcheuse habitude de balancer des contre-mesures en veux-tu, en voilà.
Tout ça, ça reste fastoche à descendre, mais, par acquis de conscience, mieux vaut ne pas négliger le potentiel destructeur de ces distributeurs de pruneaux. Toujours dans le genre "on s'en serait bien passé, bande d'ordures", signalons que les gadgets cités plus haut peuvent prendre les formes et les caractéristiques de simples astéroïdes.

LES USINES :

Mais comme un bonheur n'arrive jamais seul, il est à noter que les mines servent à défendre des points stratégiques. Alors, ou c'est une bête usine pas armée, et tout baigne pour vous, ou c'est AU MOINS une usine renforcée, et là ça va sérieusement se compliquer... Une usine renforcée possède au minimum des tourelles de canons laser, avec possibilité de turbos-laser, ce qui risque de vous corser grandement la tâche... Vu qu'un turbo-laser fait 5 (cinq) fois plus (NDLR : un peu comme 2x2+1, en fait) de dégâts qu'un laser normal et conventionné, inutile de vous préciser que ce sont les armes pouvant se verrouiller le plus loin possible de votre (grosse) cible qui devront être utilisées en priorité. La portée pratique des lasers est de 1,3-1,5 et celle des missiles-roquettes-et-consors est de 4,5-5,0 sur des objectifs de grosse taille (2,0-2,3 sur un chasseur ou un objectif de taille similaire). Donc, en tirant vos missiles juste à leur portée d'accrochage de cible, vous êtes à l'abri des défenses montées sur tourelles. Si vous vous retrouvez sans missiles ou sans armes de destruction massive pour transformer ces fabriques de gadgets inavouables en purée cosmique peu ou pas identifiable, rapprochez-vous à mort de ces cibles pour les bâcher au laser, mais de manière à ce que les tourelles ne puissent pas vous aligner. Vous pouvez aussi traiter les tourelles au cas par cas, si vous êtes assez proche, rapide et audacieux.

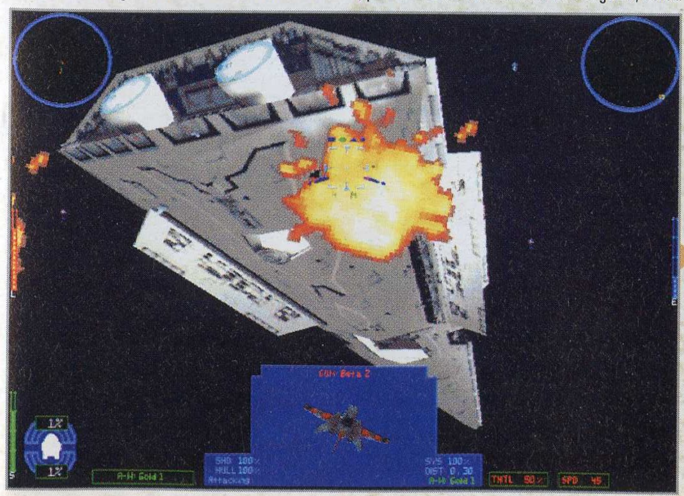
LES VAISSEAUX AMIRAUX :

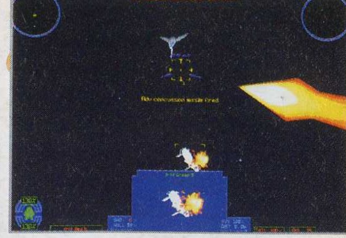
Il se peut, au hasard d'une rencontre fortuite, que vous soyez amené à être présenté aux plates-formes de combat, aussi appelées dans le jargon "bases spatiales". Elles ressemblent à s'y méprendre à une triple crêpe bretonne surmontée d'une boule de glace vanille feuilletée, et, au demeurant, est fort sympathique, sans les jolies tourelles laser. Les techniques de baisage de bases spatiales sont assez similaires à celles utilisées pour les centres de production industrielle, sauf qu'il ne vaut mieux pas trop s'en approcher. Les bases sont momentanément attaquables par la verticale, sous leurs secteurs haut-bas et à


Photo 8

leur zénith. De plus, les charges laser sont tirées par rafales ; les tourelles sélectionnent la cible qu'elles vont attaquer, ce qui vous laisse entre 2 et 5 secondes d'intervalle entre chaque tir. Profitez de cet état de fait pour faire une attaque, puis bougez vite de votre position pour éviter d'essuyer un tir groupé.

Les morceaux de choix que sont les frégates et les croiseurs compliquent un peu les tactiques d'approche et de destruction que vous entreprendrez à leur égard. C'est-à-dire qu'ils ne seront pas forcément d'accord avec vous et vous le feront bien savoir. Le meilleur moyen d'essayer de les endommager consiste à vous mettre dans leur secteur arrière, derrière leur moteur, là où leurs tourelles n'ont pratiquement aucun angle pour vous atteindre. D'ici, vous aurez un bon poste pour attaquer sans vous faire trop allumer. Cependant, si vous vous rapprochez trop des moteurs, vos boucliers morfleront très vite et très bien, ce qui risque, pour la suite des événements, de vous foutre un peu dans la merde. Attaquer un croiseur par-dessous est plutôt une bonne idée, la majeure partie des tourelles étant situées au-dessus et sur la "tranche" du vaisseau... (PHOTO 8) Cependant, veillez à ne pas trop vous approcher de l'appareil : une antenne (que l'on trouve aussi à bord des frégates) sert à





brouiller sauvagement votre chasseur, l'empêchant ainsi de manœuvrer et encore moins de tirer quoi que ce soit. Ces antennes n'en sont pas moins niquables...Contrairement aux films de la trilogie, il est inutile de viser les p'tites boules, si semblables à des hypophyses renversées, qui ornent le chapiteau des stars destroyers : ce ne sont pas les générateurs de boucliers. Bien entendu, pour vous aider à refaire une déco expresse sur votre chasseur, frégates et croiseurs sont équipés de ces si rigolos turbos laser dont ils se servent avec tellement de conscience professionnelle, que certains, sur la planète Web, prétendent que les servants de tourelles peuvent acquérir de l'expérience...

QUELQUES TRUCS UTILES, DONT VOS ENNEMIS SE PASSERAIENT BIEN VOLONTIERS

À force de côtoyer cet excellent pilote qu'est mon ami Iansolo, et à force de m'être copieusement foutu sur la gueule avec lui, je, c'est-à-dire nous (mon ego, mon impartialité et moi-même) suis prêt à vous filer quelques trucs de fourbe supplémentaires. (Pas tous, j'en garde pour ma multiple personne qui sera prête à vous humilier le cas-échéant, grâce aux connaissances de l'art du dogfight que j'ai accumulées et que je n'ai pas l'intention de vous divigulguer ici. Je vous avais prévenu, chacun sa merde).

DE L'INTÉRÊT D'Y VOIR CLAIR :

Dès que votre chasseur est lancé, moteur hurlant et carrosserie reluisante de sueur, appuyez donc une fois (une fois, bordel !) sur la touche supp. du clavier numérique : vous serez en tête haute. Ainsi, vous aurez votre champ de vision non parasité par la vue de l'intérieur de votre cockpit ; de toute façon, il n'y a aucun poster de nana à poil à reluquer (contrairement à ce qu'avait fait l'équipe de l'ILM, en affichant un modèle réduit de poster de pin-up, dans le poste de pilotage d'une navette corélienne, cf. troisième volet de la trilogie).

DE L'IMPORTANCE DE LA VITESSE :

Si vous lancez à fond votre vaisseau, vos missiles auront une plus grande portée d'accrochage-cible, puisqu'ils bénificieront de la vitesse relative de votre appareil.

X-WING vs TIE

DE LA PROXIMITÉ DE L'ENNEMI :

Quand vous êtes suffisamment proche de votre cible (c'est-à-dire à une portée de 0,20 et moins), vous pouvez toujours lui balancer vos missiles, à condition d'être presque sûr de ne pas le louper, sans attendre le signal de verrouillage-cible.



DE LA JOIE DANS LES CHAMPS D'ASTÉROÏDES :

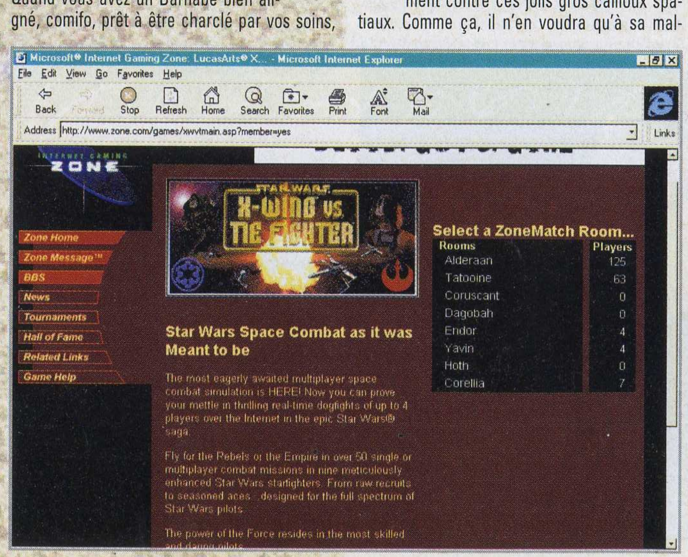
Il faut savoir profiter de toutes les planques occasionnelles que vous offre ce terrain de combat... À grands coups de décélération et d'accélération, servez-vous de tous ces obstacles naturels pour pouvoir manœuvrer encore plus serré.

DU JUDICIEUX CHOIX DES ARMES :

Si vous volez en escadrille, prenez plutôt des armes complémentaires d'équipiers en équipiers (ou de vague d'assaut en vague d'assaut, si vous jouez solo) pour pouvoir couvrir un large spectre dans les effets que feront vos attaques. Plutôt les missiles pour les intercepteurs qui couvriront les bombardiers prenant les torpilles, bombes ou roquettes, voire les mag-pulses pour faire momentanément taire les tourelles laser récalcitrantes.

DU PITTORESQUE DES RAYONS TRACTEURS (TRACTOR BEAM) :

Quand vous avez un Barnabé bien aligné, comifo, prêt à être charclé par vos soins, vous pouvez outrageusement vous servir du rayon tracteur pour le tenir tel un yorkshire débile en laisse. Quoiqu'un yorkshire est toujours débile, mais je m'éloigne du sujet. Donc, tenu de cette manière, il aura plus de mal à s'échapper, et vous pourrez le canarder plus facilement. Tenir un ennemi en laisse, c'est bien. Dans un champ d'astéroïdes, c'est mieux ! Empêtrez l'adversaire suffisamment bien pour qu'il se plante lamentablement contre ces jolis gros cailloux spatiaux. Comme ça, il n'en voudra qu'à sa maladresse de mauvais pilote, ce qui laissera votre conscience tranquille.



DES SALOPARDS DE REBELLES :

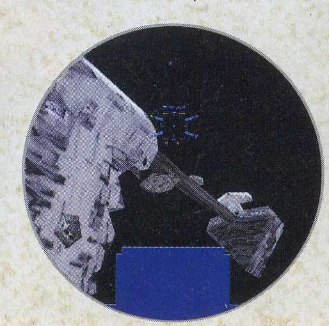
Ils ont la bonne idée de voler toujours par deux ou trois. Pendant qu'il y en a un qui fait le zouave devant votre colimateur, les autres s'installent l'air de rien derrière votre dos. Et pas forcément pour prendre votre température.

DES PÉQUENOTS D'IMPÉRIAUX :

Ils ont la sale habitude de vous narguer, de faire la pute, et, une fois que vous montez les voir, ils se rapprochent de leur vaisseau amiral, afin que vous goûtiez un chouïa du turbo laser, qui, dans ce cas, ne ressemble en rien à un poisson.

DE L'UTILITÉ DES FUSÉES ÉCLAIRANTES (FLARES) :

Elles peuvent aussi servir à autre chose que de dégommer les missiles qu'on vous envoie. Quand un incongru se glisse dans vos 6 heures, envoyez-lui donc une de ces lumineuses fusées. Non seulement il perdra du bouclier et



de la coque, mais en plus, il perdra complètement le contrôle de son appareil pendant 5 à 10 secondes. Cela vous laissera le temps de vous aligner dans ses 6 heures à lui...

ON PEUT TOUJOURS WEBBER...

Bon, c'est pas tout ça, mais à la base, X-Wing vs Tie Fighter a été élaboré pour être joué en réseau. Pour cela, tout un éventail de possibilités vous est offert, question comment bâcher son prochain.

AU BUREAU SUR IPX

(à la maison, si vous avez suffisamment de blé pour filer une bécane à votre femme, votre fils, votre fille et vos deux maîtresses) :

Pensez à avoir une bécane qui carbure au P 166 enrichi à 32 Mo de Ram, histoire de satisfaire pleinement les fantasmes et exigences de vos invités. Vous pourrez entrenir votre petite sauterie à huit en même temps. Enjoy !

PARTOUT DANS LE MONDE SUR IGZ

(au bureau, en note de frais, ou chez vous en note France Telecom) :

Créé par Bill Microsgates, le principe de ce serveur est vachement cool : il est gratos ! À la base, c'est plutôt bien conçu, il vous suffit de vous connecter (http://www.zone.com, suivi de tout le bordel à télécharger pour les authentifications), puis de choisir dans quel secteur de la planète vous allez passer de longues heures à vous embrasser à coups de lasers. Sur ce service, vous avez un code couleur, afin d'avoir la meilleure connection possible avec vos ennemis : ce qui est assez paradoxal, fondamentalement.

PARTOUT-PARTOUT DANS LE MONDE SUR KALI

(qui n'est, au demeurant, pas une femme) :

C'est presque pareil que le serveur précédent, sauf que là, vous payez un supplément pour vous épargner Big Billou.

FILEZ VOTRE ADRESSE PERSONNELLE

(cela n'engage que vous, et peut-être votre femme) :

Rencardez vos amis joueurs pour assouvir votre concupiscence ludique, puis choisissez la bécane la plus puissante pour inviter tous vos petits amis. Il est à noter que pour toutes les connections de plus de deux personnes, mariées ou non (mais là, on s'en fout), les parties peuvent être très réjouissantes... ou épouvantables. Dans ce dernier cas, jetez votre modem.

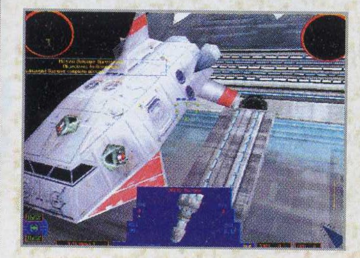
Voilà, j'espère que ces trucs trouvés ici et là, au cours de parties fiévreuses vous aideront à aimer davantage votre prochain, dans la paix et l'amour de notre Saigneur, pour des siècles et des siècles...

AMEN









MECHWARRIOR 2 Mercenaries

Pour tous les enfants de salauds de mercenaires coincés dans le meilleur soft Battletech de la galaxie : ze ultimate soluce.

MISSION1 : SCALPEL, BETA 1

Allez à Nav Alpha et détruisez le niveau trois de la banque (et pas un autre étage). Attention de ne pas endommager votre mech contre les immeubles. Ignorez l'hélico au début. Deux Scouts blindés et un Commando vous tendent une embuscade. Engagez le Commando en premier en détruisant ses bras pour le désarmer. Puis détruisez l'hélico dangereux avec ses SRM. Finissez par les deux scouts. Retour à Nav Beta.

MISSION 2 : SNAKE CITY, BETA 2

La limousine du gouverneur (blindée heureusement) est attaquée par un Jenner rebelle. Mettez plein gaz pour rejoindre Nav Alpha. Engagez le Jenner dès qu'il est à portée de vos laser médium et SRM (groupez les tirs et détruisez les jambes du Jenner pour l'immobiliser). Rejoignez la limousine en speedant vers Nav Beta pour détruire l'hélico. N'atteignez pas tout de suite Nav Beta, si vous souhaitez obtenir le bonus en détruisant le reste des véhicules ennemis.

MISSION 3 : BACKDOOR, BETA 3

Rentrez dans la ville et ciblez le Panther à distance. Un Jenner vient lui prêter main-forte. Attaquez les cibles une par une sans vous arrêter de courir (attention aux SRM). Détruisez les tourelles SRM des trois blindés. Vous pouvez aussi les attirer à portée des tanks Draconis, hors de la ville. Si vous êtes chanceux, vous taxez un Panther en fin de mission. Utile pour la suite.

MISSION 4 : PHOENIX DAWN, MCCOMB 1

Utilisez Q pour cibler l'ennemi dans le viseur (à cause des cristaux qui perturbent le ciblage auto). Speedez immédiatement pour éviter les deux Commandos. Puis détruisez leurs bras pour les désarmer. Allez à Nav Alpha et utilisez le zoom pour localiser l'énorme Awesome Draconis. Si vous avez un coéquipier et la rage au ventre, vous pouvez essayer de l'engager à des fins de récupération. Ensuite, direction Nav Beta pour récupérer le Scout rebelle. Puis Nav Gamma où un Javelin et un Cicada Draconis attaquent la base. Commencez par détruire le Cicada (plus balèze). Foncez vers Nav Delta, détruisez le Jenner qui menace l'Hovercraft. Groupez et tirez aux jambes. Très efficace aussi : le tir "à la tête" assez vulnérable sur le Jenner, le Catapult et le Stalker.



MISSION 5 : BLOOD FOR BLOOD, MCCOMB 2

Passez en amplification nocturne et laissez passer le Centurion et le Trebuchet. Allez à Nav Iota et détruisez les tourelles à distance. N'attaquez pas la Comm Tower, mais le Panther qui s'y trouve. Détruisez une jambe du Panther, puis passez au Javelin (le Panther couché face à terre n'est plus très dangereux). Finissez les deux mechs. Sho-Sa Varus se trouve dans la mech bay à Nav Iota. Avant tout, identifiez Varus. Vous pouvez détruire la mech bay pour que les débris détruisent le Vindicator. Ou bien grouper les armes et tirer sur les jambes de Varus en faisant face à la mech bay. Détruisez la Com Tower à Nav Kappa. Si les deux mechs du début reviennent, mettez plein gaz. Engagez le Trébuchet d'abord, puis le Centurion. Ne vous lancez dans la bataille que si vous êtes en bon état (ou avec un coéquipier), sinon la récupération ne servira même pas à payer vos réparations.

MISSION 6 : CRYSTAL STORM, MCCOMB 3

La plus facile et la plus drôle des missions McComb. Finissez les deux petits mechs, puis allez au nord (ne laissez pas échapper les mechs). Quand vous ciblez les mechs Draconis, l'artillerie ouvre le feu pour les pourrir sous une pluie de missiles. Restez dans le coin, en continuant de cibler les mechs ennemis (les plus gros devraient être annihilés).

MISSION 7 : FINAL STRIKE, MCCOMB 4

Il n'est pas impératif de suivre le transport jusqu'au camp POW, il suffit de suivre les blips rouges au radar. Vous avez à tout prix besoin d'un coéquipier ou d'un support aérien pour finir cette mission (surtout avec un Commando en niveau difficile). Détruisez les mechs légers en premier, en faisant gaffe aux PPC du Panther et à l'Orion. Groupez et tirez aux jambes. Pareil avec l'Awesome endommagé. Pensez à identifier l'Hôtel Rising Sun. Dans ce cas, les rebelles qui s'y trouvent vous donneront un coup de main, et la mission deviendra largement plus facile.

MISSION 8 : DAGGER TRIKE, IVAAR 1

C'est le bon moment pour upgrader votre mech. Le Jagermech est intéressant pour la puissance de feu (passez les armes des bras au torse), malgré un blindage un peu léger. Allez vers Nav Pi et obtenez que la patrouille soit à 2 km de votre position. Si vous détruisez les Wind Turbines en premier, la patrouille reviendra ; mais en contrepartie, il n'y aura plus de tourelles. Si vous attaquez d'abord la Power station, vous intercepterez les transmissions. Détruisez les bâtiments à l'intérieur de la base, en laissant

debout les murs qui vous serviront de couverture. L'Assassin arrive en premier, puis le Crab. Traitez-les au fur et à mesure. Heureusement, vous êtes aidé par un coéquipier. Attention, vous avez peu de temps pour finir la mission. Une autre tactique consiste à vous éloigner de la base après avoir détruit les turbines, et à tirer en snipper. Deux mechs seulement iront à votre rencontre, ce qui est quand même plus facile que quatre à la fois !

MISSION 9 : PAPER TIGER, IVAAR 2

Si vous torchez le convoi très rapidement, il n'aura pas le temps d'appeler à la rescousse le Sentinel et le Centurion. Engagez-vous dans les étranges piliers de glace pour affronter le Flashman (attention au lance-flammes). Ensuite, repérez le Sentinel et le Centurion éteints à proximité. Pour avoir une chance de récupérer du matos, essayez le "tir à la tête". La destruction de la base aérienne n'est alors plus qu'une formalité.

MISSION 10 : FOX HUNT, IVAAR 3

N'engagez aucun des mechs dans cette mission. Mettez plein gaz et allez de Nav point en Nav point. Si vous disposez de jump jets, c'est nettement plus facile, sinon va falloir vous battre. Détruisez les deux mechs légers et allez vers le pont. Si vous vous décalez par rapport à l'axe du pont, vous pouvez forcer l'Assassin et le Crab à descendre dans la crevasse. Le laser large et le zoom permettent d'attaquer l'Assassin à grande distance (la portée réelle des armes est supérieure à la distance efficace de ciblage, surtout quand la cible est immobile). Utilisez les jets pour une vitesse maximum. Vous arrivez à Nav Sigma, qui est sur un plateau. Prenez à droite pour éviter le FC Victor qui arrive par la gauche, prenez la rampe à l'ouest, et vous atteignez le dropship. Facile ! Si vous avez un mech lourd sans jets, il faut prendre au sud parallèlement à la route. Évitez les gardes en louvoyant et approchez la montagne par le sud, à 2 km SSO de Nav Rho.

MISSION 11 : DAWN WATCH, SPACE 1

Vous devez rester près du centre de commande pour affronter les attaques des chasseurs. C'est plutôt facile si vous disposez d'une bonne réserve de LRM (le Catapult est assez adapté). Une fois la menace balayée, allez vers les moteurs. Comme dans toutes les missions dans l'espace, attention à ne pas s'aventurer hors de l'iceberg et tomber dans le vide de l'espaaaace.

MISSION 12 : SNOW FORT, SPACE 2

C'est la mission la plus difficile de la campagne. Identifiez visuellement les cibles. Attaquez le Centurion (largué en second) puis tournez immédiatement vers 330°, groupez et tirez dans les pattes du Crab. Le Clint ne devrait plus être un problème à un contre un. Vous devez ensuite détruire les câbles. Ne gaspillez pas vos missiles sur eux mais gardez-les contre les chasseurs ennemis.

MISSION 13 : STARLIGHT HUNT, SPACE 3

Si vous ne détruisez pas tous les mechs ils feront exploser une charge thermonucléaire sur l'iceberg. La première chose à faire est de reculer et de détruire le Commando qui charge ou de le neutraliser en lui coupant les bras. Sortez de la petite caverne et allez à gauche. Le Mongoose (très rapide) et le Crab vous attaqueront ensuite. Envoyez votre coéquipier s'occuper du Flashman pour écarter la menace du lance-flammes.

MISSION 14 : GLITTERING GOLD, GRAVE 1

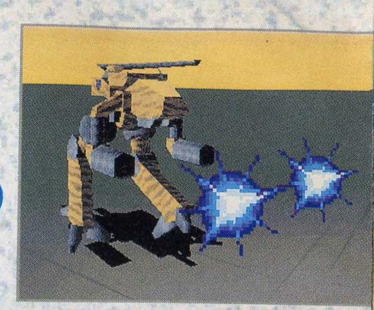
C'est peut-être le bon moment pour acheter l'Awesome. Un coéquipier est aussi hautement recommandé pour cette mission. Attaquez les mechs les uns après les autres : le Crab puis l'Assassin. Alors que vous terminez les trois mechs légers, envoyez Robert sur les réservoirs d'eau. Comme ça, quand vous engagerez les mechs lourds, ils s'occuperont de vous au lieu des réservoirs. Pensez à détruire complètement les mechs légers, sinon vous ne serez pas crédité. Les tanks devraient détruire l'un des mechs lourds (espérons que ce soit le Catapult), et vous devrez vous farcir le reste. Débarrassez-vous le plus vite possible des mechs lourds : les jambes, les jambes, les jambes ! Il peut être malin de refaire cette mission jusqu'à ce que vous ayez gagné tout le bonus pour les réservoirs. Ce pognon sera crucial plus tard.

MISSION 15 : DUST RIVER, GRAVE 2

Tirez sur le Dropship qui arrive. Détruisez le Jenner, puis le Dropship en bougeant tout le temps pour éviter les tirs laser. Si vous choisissez l'autre option, préparez-vous à une baston coriace. Finissez rapidement le Jenner, puis direction le nord. Quand ils approchent, faites demi-tour pour garder une marge de manœuvre. Gardez l'œil sur le Catapult. La priorité est d'identifier le Catapult pour le retourner dans votre camp. Ensuite, détruisez les PPC du Thug pour avoir une chance de réussir. Dans cette mission, un mech rapide est plus important qu'un mech puissamment armé.

MISSION 16 : BLOOD RIVER, GRAVE 3

Approchez-vous des Dread Legion et acceptez l'offre : ils paieront très, très, très bien. Après tout, vous êtes là pour la thune. Tournez-vous vers les





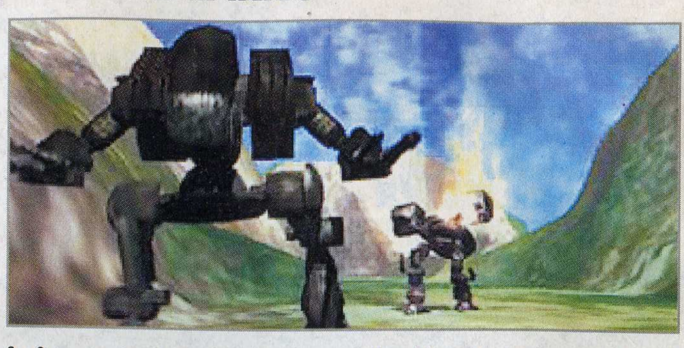






MECHWARRIOR 2 - MERCENARIES

Dracs et attaquez le Dragon aux jambes. Vos coéquipiers devraient se faire l'autre mech.
Si vous décidez de rester honorable, attaquez les Dread Legion dans le vaisseau puis faites retraite vers les Draconis. Laissez les Draconis s'occuper des mechs lourds. Après tout c'est leur boulot et, eux, y z'ont pas à raquer pour les PPC endommagés ! Faites gaffe au Flashman et à son lance-flammes (une arme terrible pour qui a tendance à faire chauffer son mech au maximum).
En récupérant Star League Tech grâce à Dread Legion, on hérite du NARC, Inferno SRM, Streak SRM, Arrow IV et l'AMS. L'AMS est très utile sur vos coéquipiers. Le Pulse Laser, les moteurs XL et les doubles dissipateurs de chaleur sont introduits aussi après cette mission.



MISSION 17 : SOLARIS 1

Prenez un mech avec AMS (un Stalker ou un Atlas) et déplacez les armes des bras vers le torse. Laissez le Bombardier venir, il se fera canarder par les autres mechs au passage. Attaquez le Bombardier en premier avec l'AMS (attention aux LRM). Le Victor ramène ensuite sa fraise pendant que l'Awesome attaque le Bombardier. Vous pouvez détruire une jambe du Bombardier, puis balancer un tir groupé aux jambes sur l'Awesome qui sera en train de se faire le Bombardier. Détruisez dès que possible les armes du Victor. Amenez beaucoup de munitions et de pièces de réparation à Solaris, vous en aurez besoin.

MISSION 18 : SOLARIS 2

Ça empire. Attaquez le Thug, car l'Atlas va s'en prendre au Stalker. Les tactiques à utiliser sont sensiblement les mêmes que pour la mission précédente. Utilisez le terrain pour vous cacher momentanément des autres mechs.

MISSION 19 : SOLARIS 3

La bataille finale prend place dans une arène avec un crane géant où se trouvent un Stalker et un Atlas. Le Victor va attaquer l'Atlas. Le Stalker a un côté gauche plus fragile, gardez-le pour la fin. Si vous passez derrière le crâne, les mechs vont se massacrer tout seuls. Une fois endommagés, vous pourrez finir le travail. Utilisez le terrain à votre avantage. La bonne tactique est de gérer le plus urgent en laissant les autres mechs s'entre-tuer.

MISSION 20 : WARNING SHOT

Après les missions Solaris, vous pouvez acheter des mechs lourds comme un Awesome avec des ER PPC et d'autres mechs balèzes. Achetez-les, même si vous devez revendre tous vos mechs. Mais n'utilisez pas votre nouveau mech dans une mission que vous risquez de perdre, car les armes de replacement ne seront pas accessibles avant les missions Sigurd. Après avoir consulté le ComStar, prenez le contrat optionnel sur Woton, qui vous introduira auprès des Clans. Avec un peu de chance, vous pourrez récupérer un Mad Cat, le Timber Wolf.
Sigurd est la campagne suivante. Un Panther se trouve près de Nav Alpha. Engagez-le à grande distance, sinon il rebrousse chemin vers la base. Utilisez le zoom à 1 km, et tirez avec un PPC ou un laser large. Quand il charge, envoyez-lui vos coéquipiers en formation en pointe. Puis éteignez-les au sud de la montagne, alors que vous attirez les pirates vers vous. Ensuite, prenez par la gauche de la montagne. À 1 km de distance, se trouve un Orion. Attaquez-le à distance pour qu'il charge. Rebroussez chemin, et ordonnez à vos coéquipiers de l'attaquer. Faites de même avec l'Awesome pirate. Maintenant, allez vers Nav Beta, et à droite vous trouverez un plateau. Détruisez la base aérienne pirate derrière le plateau. Le vaisseau du Clan Wolf largue deux groupes de mechs : Nova, Stormcrow, Summoner et Kit Fox dans le premier. Executioner, Timber Wolf et Gladiator dans le second groupe, bien plus costaud. Groupez et attaquez le Nova en envoyant les coéquipiers sur le Summoner. Détruisez les bras du Nova, puis attaquez le Stormcrow. Le Kit Fox ne devrait pas être très dangereux, vu que vous devez avoir des mechs d'assaut dans cette mission. Si vous parvenez à détruire les mechs moyens, les autres vous laisseront vivre. Ne pensez même pas à attaquer le groupe des lourds. Vous ne faites pas le poids !

MISSION 21 : FREEDOM FIGHT

Allez derrière les réacteurs nucléaires. Quand le Uller (Kit Fox) s'approche, détruisez les réacteurs et courez. Essayez d'entraîner les deux mechs vers les réacteurs, qui les détruiront en explosant. Allez vers la porte, puis prenez à droite. Prenez l'enbranchement vers Nav Gamma. Dégommez (group-fire) le Kit Fox qui garde le vaisseau, ralentissez, tournez et accélérez. Si vous bougez sans cesse, le Clan mech rapide mais avec son torse fixe ne pourra pas vous toucher.

MISSION 22 : EXODUS

Vous êtes supposé aller vers Nav Alpha, mais en fait le vaisseau va en Nav Beta. Attaquez d'abord le Nova (détruisez les bras) puis le Kit Fox. Puis pareil avec le Nova et le Storm crow. Attaquez d'abord le Nova, et le Stormcrow devrait engager le Flashman. Trois mechs gardent le point de largage. En approchant, vous pourrez engager un mech en combat singulier. Choisissez le Warhawk. Si vous le battez, le Wolf vous laissera partir.

MISSION 23 : FIRST STRIKE

L'hélico Draconis mine les pads, et vous devez détruire les mechs qui les gardent. À Nav Alpha, le Kit Fox tire sur l'hélico : envoyez vos coéquipiers sur le Nova, et finissez le Kit Fox. Un Summoner et un Timber Wolf vous attendent en direction de Nav Beta. Entamez-les à distance avec le zoom, puis lancez les coéquipiers sur le Timber pendant que vous finissez le Summoner. Vous pouvez éviter le Warhawk, mais attention de louvoyer pour éviter ses lasers.

MISSION 24 : HOMESTEAD

Le plus gros problème est de ne pas détruire de bâtiments. Envoyez votre coéquipier le plus

Cheat-codes

Les vrais mercenaires n'utilisent pas de cheat... mais ça peut toujours servir. Pour les activer, laisser enfoncés CTRL+ALT+SHIFT en tapant le code :

- superfunkicalifragisexy : invulnérabilité
- iseenfireandiseenrain : munitions illimitées
- ooohhhlllaaalllaaa : heat tracking
- inmybeautifulballon : jump jets
- ontimeeverytime : compression du temps
- bubbleboy : sphères englobantes
- crazysexycool : jump jets infinis
- beholdmyglory : mode free-eye
- antijolt : expansion du temps
- flashyflashy : auto-grouping
- walkthisway : leading reticle
- itsdabooomb : nucléarise le mech visé
- redjackandtikrules : détruit le mech visé

balèze sur le Nova, et l'autre (en espérant qu'il soit équipé de missiles) sur l'un des aerotech. Vous vous occuperez du deuxième puis du Nova. Si vous avez le temps, détruisez le Fire Moth qui risque de vous poursuivre. Deux Kit Fox arrivent de l'autre côté : détruisez-les à distance. Ne lancez pas vos coéquipiers, ils risqueraient de toucher la base. Amenez-les dans les rochers pour engager le Timber Wolf. Puis reformez et attaquez le Mad Dog.

MISSION 25 : DRAGON'S TEETH

Le commander est dans la plus grosse machine (le Warhawk). Prenez à droite à Nav Zeta, et approchez le Smoke Jaguar Commander sous cet angle. Envoyez vos coéquipiers (pensez à identifier le mech avant qu'il ne soit détruit).

MISSION 26 : SLEIGHT OF HAND

C'est une mission pour un seul mech, faut assurer. Un bon choix : Catapult avec 25 missiles Arrow IV. N'allez pas à Nav Alpha en premier, gardez-la pour la fin. Allez à Nav Gamma et frappez le Grizzly, puis battez en retraite grâce aux jump jets. Utilisez cette tactique d'harcèlement sur chaque mech, mais gardez des missiles pour les Kodiaks. Trois missiles suffisent pour les petits, mais les lasers seront nécessaires pour finir les gros. Pensez à détruire les quatre installations pour le bonus.

MISSION 27 : ALI BABA

Ne prenez pas un mech avec des équipements rares, car vous allez le perdre à la mission suivante. Un simple Atlas fera l'affaire. Vous devez rejoindre le hangar en Nav Delta, et récupérer l'un des meilleurs mechs : le Kodiak. Heureusement, les ennemis ne vous attaquent pas en même temps, sauf les Kit Fox.

MISSION 28 : JUDAS KISS

Vous avez intérêt à refuser le contrat DC et à garder le Kodiak pour vous. Quand vous sortez de la cache, les Clans sont attaqués par les DC. Détruisez le DC Hunchback et laissez les Clans s'occuper de l'Atlas (éventuellement, détruisez une de ses jambes). Puis supprimez le vaisseau Draconis. Pour rejoindre votre vaisseau, prenez par la droite pour éviter de vous faire démolir par les trois Clans mechs.

MISSION 29 : TROJAN HORSE

Dans la campagne Luthien, vous ne pourrez pas réparer les doubles Heat Sinks. Si votre Kodiak est endommagé, recommencez la mission pour le garder intact. Dans la dernière mission, il faut trouver un mech approprié. Par exemple, Atlas avec double lanceur Arrow IV et 4 tonnes de munitions, deux pulse lasers medium et un Clan ER large laser. Les coéquipiers étant dans le Kodiak et un Awesome avec des AMS et pas mal de munitions. Un Catapult avec Arrow IV est très utile pour la mission 31.

Attendez le message du commander pour sortir. Les trois mechs se font bombarder, et ça sera pas trop dur de finir le Warhawk endommagé. Autour de Nav Gamma, se trouvent trois mechs éteints. Groupez et frappez aux jambes. Détruisez vite le Linebacker puis le Warhawk. Et suivez les Nav Points et éliminez les Elementals.

MISSION 30 : SHIELD-WALL

Ne dépassez pas Nav Alpha vers le nord, sinon la mission sera un échec. Envoyez les coéquipiers sur le Nova, et débarrassez-vous du Kit Fox en lui coupant une jambe ; puis allez aider votre lance. Détruisez complètement le Nova, sinon il risque d'utiliser ses jets. Envoyez les coéquipiers sur le Timber Wolf, et attendez le Ryoken et le Stormcrow. Frappez vite et fort en vous groupant, sans hésiter à faire chauffer votre mech. Vous pouvez vous mettre à couvert en attendant de refroidir. Envoyez l'équipe sur le Linebacker pendant que vous finissez le Stormcrow ou le Timber Wolf. Quand le Warhawk arrive, envoyez la lance sur lui et finissez le Linebacker. Terminez en détruisant les bras du Warhawk.

MISSION 31 : DECAPITATOR

Peu importe le briefing, votre premier objectif est de survivre sans dommages (ne perdez pas les armes et les Heat Sinks). Prenez votre Catapult et

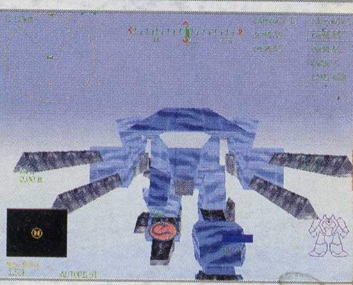














allez à Nav Gamma. Essayez de repérer le Smoke Jaguar Commander (dans le Cauldron-Born) avant qu'il ne se réveille. Frappez vite et fort avec des Arrow IV et votre équipe. Puis envoyez les coéquipiers sur le Linebacker. Une fois le Cauldron-Born fini, la mission s'arrête.

MISSION 32 : KILLING FIELDS

C'est la mission la plus dure de tout le jeu : normal, c'est la dernière. Une méthode : prendre un Atlas avec des Arrow IV + 4 tonnes de munitions, et des lasers mediums (pulse ou Clan ER/pulse). Donner le Kodiak à votre meilleur coéquipier et votre autre Atlas ou Awesome au second.
Quand la mission démarre, pressez E pour cibler les Elementals et envoyez-leur vos coéquipiers. Approchez-vous des Elementals, mais arrêtez-vous quand vous voyez le Timber Wolf (Mad Cat) et les deux Hellbringers (Loki). Détruisez au moins deux élémentaux et envoyez votre lance sur le Timber Wolf. Revenez vers la passe-montagneuse et tirez des Arrows groupés sur le Loki (vérifiez avec F9 que les missiles ont atteint leur but). Puis attaquez le second Loki. Comme le Loki vient vers vous, vos coéquipiers pourront facilement lui truffer les fesses. Faites machine arrière en laissant au moins un mech vivant avec les jambes coupées.
Sur le plateau, il y a un feu, et à l'ouest du feu il y a un Star Vulture/Ryoken (Mad Dog/Stormcrow). Les mechs ne sont pas activés puisque vous n'avez pas détruit le dernier Loki. Détruisez-les, et de la même manière laissez un mech vivant avec les jambes coupées. Au sud du feu, il y a la pointure au-dessus : Warhawk et Cauldron-Borns. Procédez de même. Finissez en détruisant tous les survivants unijambistes.

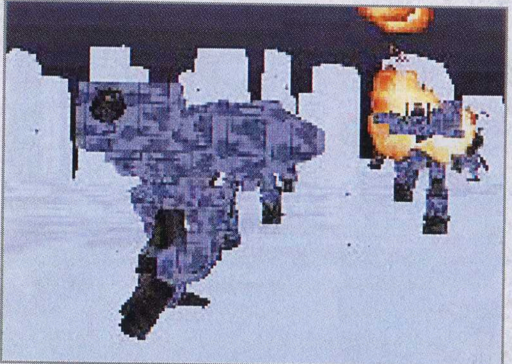
Une gestion pointue

STOCKER
Si vous utilisez un type de munition particulier (des LRM 20, par exemple, pour l'Atlas), commencez à stocker dès le début des LRM 20, des NARC et des AMS. Plus important encore, l'équipement rare : les Arrow IV ou les doubles dissipateurs de chaleur. Comme le vendeur n'en propose pas beaucoup à la fois, commencez à stocker dès que possible.

REVENDRE
Quand vous récupérez le Caln Dasher (Fire Moth), revendez-le. Il est rapide, mais pas terrib' au combat, surtout sur Luthien. Par contre, il rapporte un bon paquet de thunes, car il est de type avancé.

CUSTOMISER
Gardez quelques mechs dans le hangar, à des fins de customisation. Un Catapult avec des Arrow IV et un bon stock de munitions peuvent arriver à détruire un Clan Star entier avec un seul bras ! Pour passer la campagne Luthien, rien ne vaut un Atlas avec double lanceur Arrow.

ENROLER
Si vous voyez des mercenaires de rang A ou A+, enrôlez-les tout de suite. Pareil avec les pilotes aerotech. Il ne faut pas attendre, car ils ne se présenteront pas deux fois.





THE Last Express

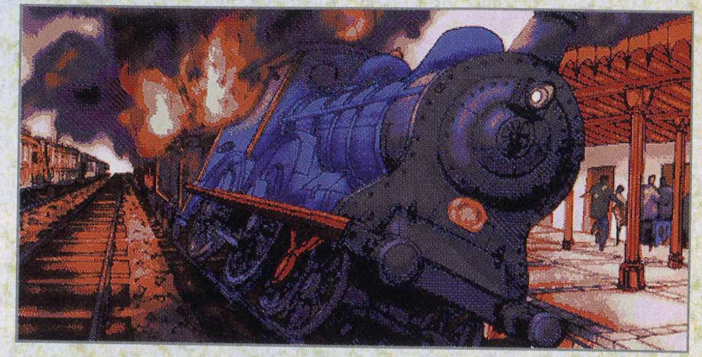
Demandez au contrôleur le compartiment de M. Withney. C'est le n° 1. Allez-y. Entrez, ouvrez la fenêtre, prenez le corps, jetez-le par la fenêtre. Prenez la veste au porte-manteaux. Examinez chaque objet dans l'inventaire. Fouillez la valise dans le filet en haut, prenez les rouleaux de papier, lisez le télégramme. Regardez le coffre. Allez au wagon-restaurant et au salon. Écoutez les conversations. Parlez à l'Allemand. Parlez au jeune Russe. Lisez le journal sur la banquette du salon.

Promenez-vous dans les couloirs. Écoutez les conversations. Du compartiment n° 1, vous pouvez passer par la fenêtre pour surveiller le n° 2. Retournez au wagon-restaurant et parlez à la violoniste, Mme Wolf.

Montrez les rouleaux au jeune Russe dans le salon. Dans le couloir, quand le contrôleur est parti, prenez la liste des passagers dans son livre. On voit le contrôleur ouvrir la porte du n° 1 au Serbe, allez dans le compartiment, il y a lutte avec le Serbe, puis explications.

Allez voir son Excellence quand le contrôleur le demande, dans le wagon particulier. Discussion avec Kronos.

Baladez-vous et écoutez, au salon, au restaurant, dans les couloirs. Cela permet de connaître les personnages.



ÉPERNAY

Les gendarmes montent dans le train. Dans le couloir, quand quelqu'un vous cache du contrôleur, glissez-vous dans le compartiment A. Allez dans le cabinet de toilettes attendre que les gendarmes passent et que le train reparte. Retournez au salon, parlez à la violoniste dès que possible. Entrez dans le compartiment E, chez les deux actrices, quand le contrôleur ouvre une porte et ne peut vous voir. Regardez le livre dans le lit du haut.

CHÂLONS-SUR-MARNE

Dans les couloirs, le contrôleur annonce l'arrivée dans la gare. Allez vite dans le restaurant et passez par le rideau du fond. Après les cuisines, visitez le bureau du contrôleur-chef en profitant de son absence. Si possible, passez par la porte du fond et allez jusqu'au bout du train, afin de voir la cage en bas à droite. Dans le salon, écoutez Herr Shmitt (l'Allemand) et Mme Wolf. Suivez-la dans le couloir et parlez-lui. Regardez le n° 2 en passant par la fenêtre du n° 1. Le Russe fabrique une bombe. Une dernière balade dans le couloir. Et vous verrez Herr Shmitt se faire ouvrir son compartiment. Allez dormir. REVE. Allez frapper à la porte de Mme Wolf (n° F). Entrez. Discussion. Le vieil aristocrate russe est malade. Allez dans son compartiment n° A. VIDÉO. Écoutez Tatiana et Mme Wolf. Parlez à Mme Wolf, quand elle sort dans le couloir. Restez ensuite dans le couloir. Vous voyez Mme Wolf, retournez chez Tatiana, puis repartez. Puis retournez dormir.



CD 2

Au matin, on trouve une écharpe parfumée avec le monogramme W.

Tapez à la porte du compartiment n° G, parlez à Miles le Serbe.

Dans le couloir, les contrôleurs parlent, écoutez-les : le passe a disparu ! On entend le gamin parler de scarabée et la violoniste jouer de son instrument. Au restaurant, parlez à Tatiana, donnez-lui les rouleaux de papier. Écoutez Tatiana et son grand-père. Asseyez-vous au salon. Un scarabée court sur la table, attrapez-le avec la boîte d'allumettes. Herr Shmitt arrive au restaurant. Allez dans le couloir et attendez le gamin, interceptez-le assez vite pour lui parler. Suivez-le dans l'autre wagon. Écoutez. Soyez sur son passage quand il reviendra dans son wagon : il joue par terre et donne un sifflet d'or. Rencontrez Herr Shmitt dans le couloir.



MUNICH

Les armes montent à bord du train.

Regardez les Russes au salon jouer aux échecs. Écoutez, allez vous asseoir au restaurant. Écoutez la conversation qui a lieu derrière le rideau (entre George Abbot et le contrôleur-chef). Parlez à Herr Shmitt. Continuez d'écouter Abbot. Dans le couloir, écoutez un peu Abbot et Bourarel au n° C. Au restaurant, se trouvent Herr Shmitt et Mme Wolf.

SALZBOURG

On peut entrer au n° D et au n° C par le cabinet de toilettes. RIEN. Allez au restaurant, écoutez. Au salon, se trouvent les Russes. Dans votre compartiment, il y a par terre les rouleaux de papier que Tatiana a déposés. Allez au salon, Kronos arrive, il invite Mme Wolf à jouer du violon. VIDÉO. Écoutez les conversations. Dans le couloir, rencontrez Herr Shmitt, entendez les contrôleurs parler des invitations. Dans l'autre wagon, écoutez Mme Boutarel se plaindre du chien de Mme Wolf. Le contrôleur-chef arrive.

THE LAST EXPRESS



ATTMANG

Le contrôleur emmène le chien. Allez dans l'autre wagon, le contrôleur parle de l'invitation de Kronos au concert : 3 h.

WELS

Quand les voyageurs sortent de leur compartiment, entrez au n° E, lisez le livre dans la malle, passez par la fenêtre, allez chez Mme Wolf quand elle sort de chez elle. Prenez la clef dans le petit tiroir de la boîte à bijoux et lisez la lettre dans le tiroir du bas de la commode. Sortez. Attendez que Tatiana sorte. Allez au n° A. Passez dans le cabinet de toilettes. Dans le placard, sous le lavabo, il y a un œuf en or. Prenez-le, passez dans la chambre. VIDÉO. Regardez la photo, au sommet de l'œuf (appuyez sur la pierre du haut). Ouvrez l'œuf en appuyant sur les pierres précieuses et faites chanter l'oiseau apparu en sifflant dans le sifflet du gamin. Sortez. Allez mettre l'œuf dans le placard du n° 1. Fermez le compartiment à clef en sortant (la clef trouvée chez Mme Wolf, c'est le passe du contrôleur). Allez chez Herr Shmitt au n° 3. Servez-vous du passe. Regardez les pistolets dans la valise et les photos de filles. Lisez la lettre. Retournez chercher l'œuf et allez le cacher dans la cage du chien, quand le contrôleur-chef quittera enfin son bureau pour annoncer la prochaine gare...

AMSTETTEN

Trois minutes d'arrêt. Rendez-vous au concert, chez Kronos. Écoutez un peu, puis repartez. Avec la clef, Ouvrez la porte extérieure du train située entre le wagon de Tyler et le wagon particulier de Kronos. Montez sur le train, faites demi-tour, avancez, cassez la verrière colorée dans le toit et sautez dans le wagon. Appuyez sur le bouton, à gauche de la tapisserie des femmes nues, à droite de l'armoire. Au fond, dans le mur de gauche, s'ouvre une trappe ; prenez la valise. Lisez le dossier sur la table de nuit. Repartez par la porte, à gauche de l'armoire (assurez-vous que l'on ait bien la valise avant de sortir). VIDÉO. Rangez la valise dans le compartiment n° 1, sous la banquette. Sortez, fermez à clef. Assistez à la fin du concert. Admirez le jeu des acteurs. VIDÉO. Allez chercher la valise. Observez et écoutez les voyageurs revenus du concert dans l'autre wagon. Quand Herr Shmitt est dans sa cabine, frappez à sa porte. VIDÉO. Retournez dans l'autre wagon, vous rencontrez le Serbe dans le couloir, il vous embrasse. On voit Tatiana, désespérée par la disparition de l'œuf, parler à Mme Wolf. Menaces du serviteur de Kronos. Écoutez Mme Wolf. Allez chez Kronos, donnez la valise. VIDÉO.

VIENNE

Le contrôleur-chef annonce l'arrivée, dans cette gare, dans une heure. Allez vite dans le fourgon à bagages ouvert (après le bureau). Regardez la caisse de fusils. VIDÉO. Pour le combat, il suffit d'éviter les coups. VIDÉO. Retournez dans son wagon. Allez au restaurant, on entend le garçon dire que Mme Wolf ne dînera pas avec Herr Shmitt. Allez chez Mme Wolf, la porte est ouverte, parlez avec elle. VIDÉO. Allez au n° 1, par le cabinet de toilettes, avec la clef, entrez au n° 2, prenez la bombe dans la valise. Abbot entre. VIDÉO.

POTZONI

Trois minutes d'arrêt. Sortez dans le couloir. Écoutez. Le contrôleur passe pour préparer les lits. Allez au salon voir Herr Shmitt. Quand son cognac lui a été servi, parlez-lui. SUPER VIDÉO.

GALANTA

Retournez au compartiment n° 1. Tatiana est dans le couloir, elle semble attendre. On frappe à la porte. Ouvrez. VIDÉO. Dormez. REVE. VIDÉO. Allez au compartiment n° A. VIDÉO. Écoutez le contrôleur-chef et Abbot dans le couloir. Allez à la boîte à fusibles située sur le mur, près du siège du contrôleur, entre les deux wagons de passagers. Ouvrez-la. Poussez la dynamite. Utilisez une allumette sur les fils. VIDÉO. La bombe apparaît en plein écran. Tournez-la pour faire apparaître les charnières. Cliquez sur celles-ci. Utilisez le télégramme sur les parties en mouvement, sur la droite, lorsque celles-ci s'écartent. VIDÉO. Allez au salon. Attendez Abbot, parlez-lui. VIDÉO. Mme Wolf part. Suivez-la, parlez-lui. Suivez-la encore rapidement pour lui parler à nouveau. Quand elle est dans son compartiment, frappez à la porte. VIDÉO. Vous voilà prisonnier. Cliquez sur le plancher, quand le curseur de la main apparaît. VIDÉO. Combat avec le Serbe. Avancez dans l'autre pièce. VIDÉO.

Montez sur le train comme l'autre fois, dirigez-vous vers la locomotive. Combat avec un Serbe. Après l'avoir éliminé, retournez-vous rapidement. Combat avec une Serbe, armée d'une épée. VIDÉO. Pour les combats, évitez les coups, puis attaquez tout de suite. Retournez dans le train. Allez au restaurant, les passagers sont là. VIDÉO. Parlez au comte russe et à Tatiana. Entre les wagons de voyageurs et le salon, dans le sol, ouvrez une trappe. Détachez les wagons. Allez de nouveau sur le toit du train, vers la locomotive. VIDÉO. Sautez dans la partie conducteur. VIDÉO. Mme Wolf intervient. Regardez vers le bas, à gauche, poussez le levier. VIDÉO. Retournez vers les conducteurs du train. VIDÉO. Allez dans la pièce qui précède le bureau du contrôleur-chef sur la gauche. Mme Wolf est là. VIDÉO.

CONSTANTINOPLE

Allez au restaurant. VIDÉO. Allez chercher l'oiseau de feu dans la cage du chien. Apportez-la à Kronos, dans le restaurant. VIDÉO. Regardez la photo sur le sommet de l'œuf, puis ouvrez l'oiseau de feu. VIDÉO. Quand Kronos demande de fermer l'oiseau, prenez le sifflet et utilisez-le. VIDÉO DE FIN.

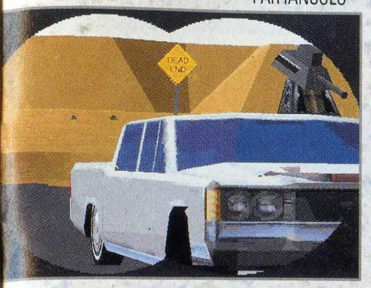
Pour ouvrir l'oiseau, appuyez sur les pierres. Gros bleu vers le bas. Petit bleu vers le milieu. Petit rouge vers le milieu. Gros mauve vers le bas. Petit vert vers le milieu.

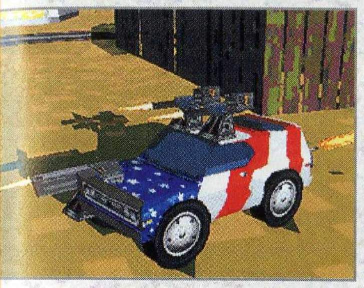
Soluce réalisée par Annie Compain

GUIDE DE JEU

PAR IANSOLO

Interstate'76







On n'allait quand même pas vous gâcher le plaisir, en vous refilant la soluce complète de la campagne, dès aujourd'hui. On se contentera donc, en attendant la rentrée, de ce guide pour le jeu en solo et en multi. Funky groovers rules.

Interstate '76 peut se jouer au clavier (touches du pavé numérique), mais l'utilisation du joystick est chaudement recommandée. Le joy permet notamment de freiner et d'accélérer instantanément, ce qui n'est pas le cas du clavier. On contrôle aussi beaucoup mieux la direction au joy (essayez Melee/scenario/Mondo burger avec et sans joy pour voir la différence !). On ressent aussi mieux l'impression de vitesse en jouant face à un ventilo.

LA CONDUITE

on pourrait appeler cela "vous contre le terrain". Dans certains cas, le pilote débutant aura autant à craindre des pièges du terrain que de l'ennemi. Un conseil simple : utilisez vos freins. Au sommet d'une colline, pensez aussi à donner un coup de frein. Les roues avant resteront alors en contact avec le sol, et vous éviterez de décoller comme une crêpe. Certaines figures sont indispensables au vigilant digne de ce nom, notamment le 180° qui consiste à donner un coup de volant violent tout en utilisant le frein à main (touche W). Cela permet d'effectuer des demi-tours fulgurants. Également au programme du permis vigilant, la conduite en marche arrière en se servant de la vue externe (F2) ou du rétro qui permettra d'utiliser les droppers en combat rapproché. Pour pouvoir finir les enfoirés au colt 45, il faudra aussi apprendre à conduire tout en regardant sur les côtés. En ce qui concerne les sauts, il est plus important de franchir le tremplin en étant parfaitement dans l'axe, que d'avoir une vitesse super élevée en utilisant la nitro.

BLINDAGE ET CIE

Armure et châssis sont les deux mamelles d'Interstate'76. Les stratégies sont nombreuses et dépendent de votre technique de combat (fonction de l'armement) et de celle de l'adversaire. En général, on augmentera le blindage à l'avant et à l'arrière en baissant l'armure sur les côtés. Les collisions étant fréquentes à l'avant, on augmentera aussi le châssis frontal. Si vous êtes expert du pilotage, vous pourrez répartir les points de châssis pour augmenter encore plus le blindage.

LE DÉFAUT DE LA CUIRASSE

Après avoir pesé le pour et le contre, vous serez bien obligé de faire des concessions pour votre armure/blindage. C'est pareil pour l'ennemi qui aura des points faibles dans sa défense, qu'il vous faudra trouver pour triompher. Les côtés sont souvent plus faibles (utilisez une tourelle en roulant parallèlement à l'adversaire).

LES ARMES

Un vigilant informé en vaut bien deux.
Ne sont présentées ici que les armes accessibles sans hacks. D'autres armes, provenant des tanks et des hélicos, existent (Hades, Pyro-tomic, Car-E-racer, Cherub missile, Howitzer). On en reparlera plus tard.

COLT 45

Cette arme de poing n'est pas à négliger. Une fois que la voiture ennemie est dans le rouge, il suffira de deux trois pruneaux bien placés, et pooo ! l'ennemi finit le nez dans son klaxon. Dans le trip, c'est crucial de ne pas détruire entièrement les caisses ennemies pour récupérer des pièces en bon état.

30 CAL MG/TURRET:

La mitrailleuse calibre 30 est l'arme standard des vigilants. Rapide, longue-portée et dotée d'une réserve de munitions conséquente, ce joujou vous accompagnera jusqu'au bout des bastons les plus longues. Prise toute seule, la calibre



INTERSTATE'76

30 n'est pas spécialement puissante mais plusieurs mitrailleuses groupées constituent une puissance de feu on ne peut plus respectable (L pour grouper). Il suffit alors de vaporiser négligemment l'ennemi. La version tourelle est réservée aux paresseux, puisqu'il n'y a plus besoin de viser (il faut attendre quand même une seconde que la cible soit verrouillée, et ça marche mieux quand on ne tourne pas). Ne vous faites pas d'illusion : on ne peut pas monter plusieurs tourelles sur une seule voiture. À moins de hacker. Mais les hackers ne sont que des chiffes molles.

50 CAL MG/TURRET

La mitrailleuse calibre 50 est un brin plus puissante que la 30, mais sa cadence de tir s'en trouve réduite. Elle dispose de la même réserve de munitions, et fonctionne de la même manière. Idem pour la version tourelle. Plusieurs calibre 50 linkées, et fini les problèmes de transpiration.

7.62 MM MG/TURRET

La 7.62 est la moins puissante de toutes les mitrailleuses, mais sa cadence de tir lui confère une efficacité surprenante. En plus, elle est livrée avec une réserve de 4 000 projectiles (génial !). Pour les combats qui s'éternisent, c'est l'arme rêvée. Deux 7.62 linkées, et vous pourrez aborder sereinement tout combat au corps à corps. La tourelle fonctionne comme toutes les autres tourelles.

20 MM CANNON/TURRET

Pour ceux qui trouvent les mitrailleuses pas assez pêchues, voici les canons. Les canons balancent des projectiles nettement plus gros, ce qui occasionne des dégâts à l'avenant. En contrepartie, la cadence de tir est moindre, et la réserve de munitions un peu ridicule (350 coups).

25 MM CANNON/TURRET

La pointure un peu au-dessus du canon 20 mm.

30 MM CANNON/TURRET

Aaaah, voilà un canon comme on les aime. Le calibre 30 mm est une véritable bête. L'idéal pour truffer les portières des enfoirés et les propulser dans le rouge à la vitesse de l'éclair. Revers de la médaille : 250 projectiles, ça part très vite, beaucoup trop vite. Nous vous conseillons deux canons de 30 groupés. C'est la force brute, qui vous permettra de triompher de certaines missions jugées infaisables dans la campagne.

FIRERITE RKT/TURRET

Et qu'est-ce que vous diriez de la puissance dévastatrice d'un bon missile ? Deux, trois, quatre tirs de ces roquettes, et l'adversaire peut retourner bouffer les pissenlits par la racine. Par contre, pour parvenir à ses fins, la visée doit être parfaite, la roquette ayant une fâcheuse tendance à exploser à côté de la cible. Avec 60 coups, il faudra assurer.



AIM-NEIN MSL/TURRET

Ces missiles sont bien pratiques pour engager un blaireau, quelle que soit sa position. Effectivement, ces missiles se lockent sur la chaleur dégagée par les moteurs des voitures et se rendent sur la cible sélectionnée sans besoin de viser. On ne peut donc pas les tromper avec le Radar Jammer, mais plutôt en coupant son moteur (touche S). Avec 15 projectiles, ici aussi il faudra assurer. Remarquons enfin que ces missiles sont efficaces quand ils sont montés à l'arrière grâce à leur guidage assisté.









DR RADAR MSL/TURRET

Ces missiles sont plus puissants que les Aim-nein. En outre, ils se verrouillent sur une émission radar et non pas sur le moteur. Du coup, pour les éviter, il suffit d'utiliser le Radar Jammer ou de couper le moteur. Une arme très puissante à distance pour un tireur embusqué, très en vogue chez les petits bras, donc, mais pas très intéressante en combat rapproché. Les Dr Radar et les Cherub touchent plus souvent leur cible que les Aim-nein.

CLUSTER-BOMB

Les Clusters sont prévus pour le combat à courte distance. Elles se composent d'une grappe de petites bombes qui s'ouvrent en corolle avant d'exploser (oui, un peu comme les tampax). Évidemment, on a vite fait de s'en prendre aussi dans la gueule. Il est donc impératif de ne pas tirer en avançant vers l'avant. Les petits malins auront compris : soit on monte les Clusters à l'arrière, soit on les monte à l'avant et on combat en marche arrière (ce qui n'est pas aussi débile que vous pourriez le croire).

HE MORTAR

Le plus léger des mortiers, certes, mais celui qui présente la plus grosse cadence de tir et le plus de munitions. La puissance d'un canon, mais une trajectoire parabolique, ce qui est très très pratique pour tirer par-dessus un obstacle. Vous verrez l'intérêt de tirer en cloche dans le trip.

WP MORTAR

Parmi les mortiers, voici le compromis puissance/nombre de coups.

EZ-KILL MORTAR

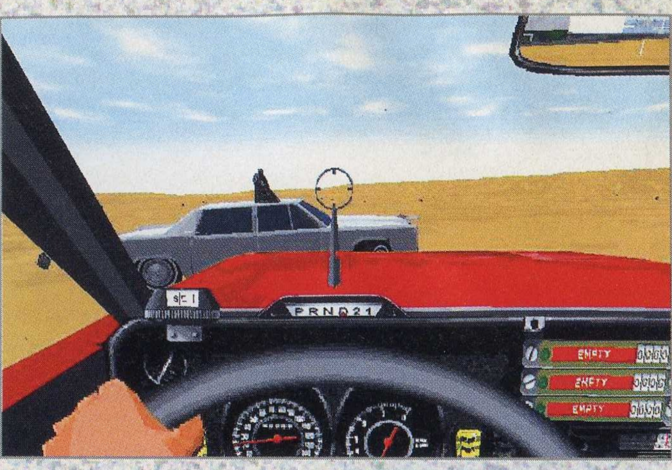
Le plus puissant de tous les mortiers. Efficace, mais 40 coups seulement.

FLAME THROWER/TURRET

Vous avez dit lance-flammes ? C'est exaaact. Les armes à base de flammes sont de très courte portée, et celle-ci est la plus faible. Saviez-vous que les flammes s'attaquent directement à la structure des caisses ? Ce qui a pour effet de les faire exploser au bout de quelques petites secondes d'exposition. Hummm !

GAZ LAUNCHER/TURRET

Un peu plus puissant que le lance-flammes, mais moins de munitions. Cette arme fonctionne de manière similaire.



NAPALM HOSE/TURRET

Le plus balèze des lance-flammes. Idéal pour les merguez. Saviez-vous que les différents types de lance-flammes s'installent avec succès à l'arrière, histoire de chatouiller les poursuivants dans les embouteillages ?

BLOXDROPPER

Une des armes les moins employées, malgré son caractère éminemment fourbe et sournois. Avec ce truc, vous larguez sur le sol un gros parpaing de chez parpaing. Si quelqu'un passe dessus, il se fera ruiner sa structure par en dessous. Ce qui est très bien, sauf si c'est vous qui vous le prenez. Car les blox restent en place toute la partie.

LANDMINES

Que dire ? Les mines sont vraiment géniales. On peut les utiliser en instantané pour exploser un poursuivant, ou en différé en les larguant à des endroits stratégiques (après un dos d'âne, par exemple).

OIL SLICK

Pour faire perdre à l'ennemi le contrôle de son véhicule, la flaque d'huile est imparable. On peut aussi judicieusement en mettre dans les collines ou sur une route, dans un virage face à une montagne, le tout-droit assuré !

FIRE-DROPPER

Boudé par beaucoup, le Fire-dropper est pourtant une arme remarquable. Il permet de déposer, sur le sol, une traînée de napalm qui fera frire n'importe quel véhicule, en quelques secondes. Le plus surprenant, c'est que le napalm disparaît au bout d'un moment : cela évite de mettre les pieds dedans par inadvertance. En multi, essayez aussi d'encercler un véhicule plus lent avec le napalm. Ça fait toujours enrager vos ennemis.



LES "SPECIALS" : DES POWER-UP CACHÉS

Votre caisse peut embarquer trois "specials" (accessibles par les touches 6, 7, 8). Certains "spécials" aux noms fantaisistes semblent juste là pour le gag. Il n'en est rien. Remarquons aussi que la plupart d'entre eux s'utilisent automatiquement, sans qu'il soit nécessaire de presser une touche.

RADAR JAMMER

Vous rend invisible au radar. Indispensable face aux Dr Radar Missiles et pour se déplacer incognito. 5 charges.

NITROUS OXYDE

Le putain de mélange qu'il vous faut. Accélération augmentée de 50 %, vitesse maxi de 20 %. Dure 15 secondes, 3 charges.

BLOWER (UTILISATION AUTOMATIQUE)

Une version light, mais continue, du Nitrous Oxyde. Accélération plus 20 %, vitesse maxi plus 10 %. Dure jusqu'à ce qu'il soit détruit.

MUD FLAPS (UTILISATION AUTOMATIQUE)

Réduit les dommages en tout-terrain.



INTERSTATE'76

STRUCTO BMPR (UTILISATION AUTOMATIQUE)

Augmente la résistance de votre voiture comme par magie : double la valeur du châssis à l'avant et à l'arrière.

X-AUST BRAKES (UTILISATION AUTOMATIQUE)

Diminue de moitié la distance de freinage.

CURB FEELERS (UTILISATION AUTOMATIQUE)

Les bosses ayant une fâcheuse tendance à ruiner les suspensions des caisses les plus basses, ce "special" semble tout indiqué.

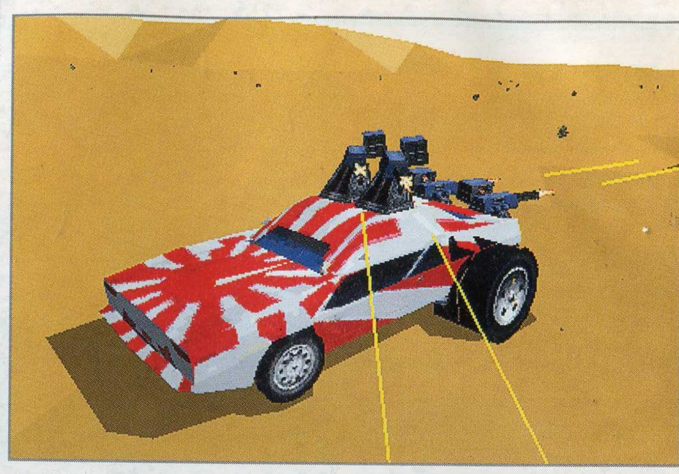
HEATED SEATS & CUP HOLDERS (UTILISATION AUTOMATIQUE)

Les deux specials restants sont plus utiles qu'il n'y paraît. Nous vous laissons le découvrir par vous- même.

STRATÉGIE TRIP

Soyez toujours en mouvement même si c'est à faible vitesse. Une cible en mouvement est beaucoup plus dure à toucher. Groupez vos armes avant quand elles sont de même type. Pour vous débarrasser de ces sales hélicos, une tourelle est l'idéal (on peut aussi attirer l'hélico dans un canyon et changer brusquement de direction, il se fracassera contre la montagne). Consultez régulièrement la carte (touche ?) et le bloc-notes (touche N) pour vous tenir informé de l'évolution des événements. Pour éviter que votre caisse continue de rouler quand vous êtes à l'arrêt, utilisez le park (touches ";" et ":"). Il est plus facile alors d'utiliser des armes comme les mortiers. Soyez subtil : explorez le terrain, des fois qu'il y ait des moyens de contourner l'obstacle en passant euh, par les collines... dans la mission où il y a tous ces "pigs". Allez, j'en dis pas plus. Regardez votre jauge d'armure/châssis pour repérer où vous subissez le plus de dégâts. Vous pourrez modifier le blindage en conséquence. Les jumelles permettent de tirer à grande distance, si votre caisse est quasi immobile (si elle est complètement immobile, on ne peut plus tourner pour viser), mais c'est assez rare.

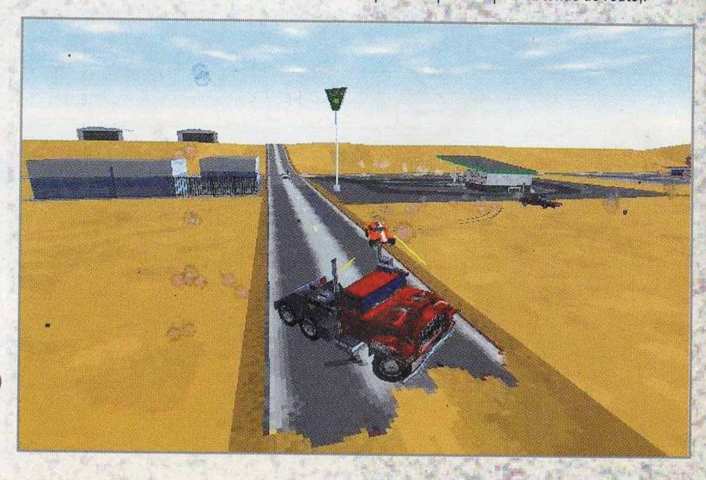
STRATÉGIES MULTIJOUEUR



La première étape est de concevoir son véhicule. Certains choisissent en fonction du look, mais c'est débile. Vous devez choisir une caisse en fonction de votre manière de combattre et donc de vos armes. Tout d'abord, il y a des véhicules à éviter : le truck et le school bus. Ensuite, certaines voitures permettent d'embarquer beaucoup plus d'armes, notamment en frontal : la Sovereign, la Courchevel Manta ou le Pickup. Quatre mitrailleuses groupées à l'avant, c'est pas négligeable, loin de là. Si votre truc à vous, c'est les droppers, vous pourrez prendre la Piranha ou l'une de ces caisses qui présentent un bon mix de toutes les caractéristiques. En fonction de tout cela, répartissez votre blindage. Les véhicules lourdement armés sont plus lents et mettront beaucoup de blindage à l'avant. Les autres, plus légers, seront moins blindés, ce seront les chasseurs. Utilisez des pneus haut de gamme (plus important que la suspension pour la tenue de route).







IL Y A DEUX CLANS

Ceux qui aiment le corps à corps et se baladent avec des bagnoles lentes mais avec une très grosse puissance de feu ; et les fainéants qui utilisent des missiles guidés, car ils ne savent pas viser. Précisons, à la décharge de ces pleutres, qu'ils profitent de la caméra missile embarquée (F11) pour admirer le paysage en vue aérienne. Respectez un bon esprit, quand vous vous connectez sur Internet. Évitez de débouler avec des caisses hackées, quand la partie n'est pas prévue pour. De la même manière, ce n'est pas la peine de débouler dans des parties "race" ou "drag" avec une tonne d'armement. Soyez fair-play, et n'utilisez les missiles que dans des cartes avec des canyons (c'est trop facile, sur une carte comme Salt Flats, de buter tout le monde au missile, et du coup c'est pas drôle). Pour discuter avec les autres joueurs, il suffit de presser la touche Backspace.



QUELQUES ADRESSES INTERNET UTILES

Nous avons mis, sur le CD, le programme Hack'76 qui permet de modifier les voitures pour le multi. Évidemment, vous ne pourrez pas vous empêcher, la première fois, de coller 4 tourelles lance-missiles ou des roues de tracteur à votre bagnole préférée, histoire de rigoler. Mais les hackers avec des armures boostées sont très mal vus. Les vrais joueurs ne hackent pas.
Du coup, c'est encore plus pénible de se faire traiter de tricheur, alors qu'on a juste utilisé le programme pour changer la peinture de sa caisse. À vous de vous faire respecter et d'adopter une attitude positive.
Sinon, Interstate'76 a déclenché une véritable frénésie de home pages. Voilà quelques adresses pour récupérer de nouvelles cartes pour le multi (voir notre CD aussi), des peintures originales où s'inscrire dans un gang.



GANGS

American Vigilante Association
http://www.cp.duluth.mn.us/~nocturne/ava.html

DESIGN DE CAISSES

Highway to Funk
http://pluto.njcc.com/~arhodes/htf/htf.htm

NOUVELLES CARTES ET CIE

Vigilante's Paradise
http://www.allgames.com/I76/



COMMENT CONCEVOIR SES PROPRES NIVEAUX

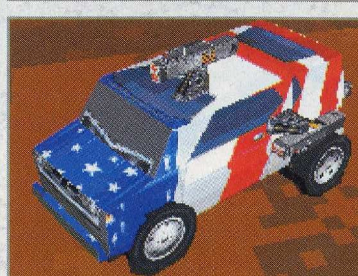
Skeeter's Garage
http://www.duke.edu/~dnorris/I76/

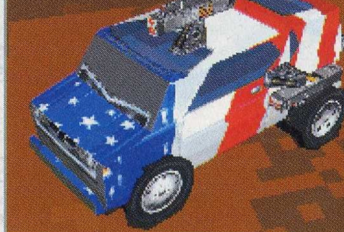
CLIN D'ŒIL

Prenez le School bus en mode Mêlée contre l'ordi. Passez en vue cockpit virtuel (F1), et regardez derrière en pressant la touche "flèche bas". Coucou, qui voilà ?

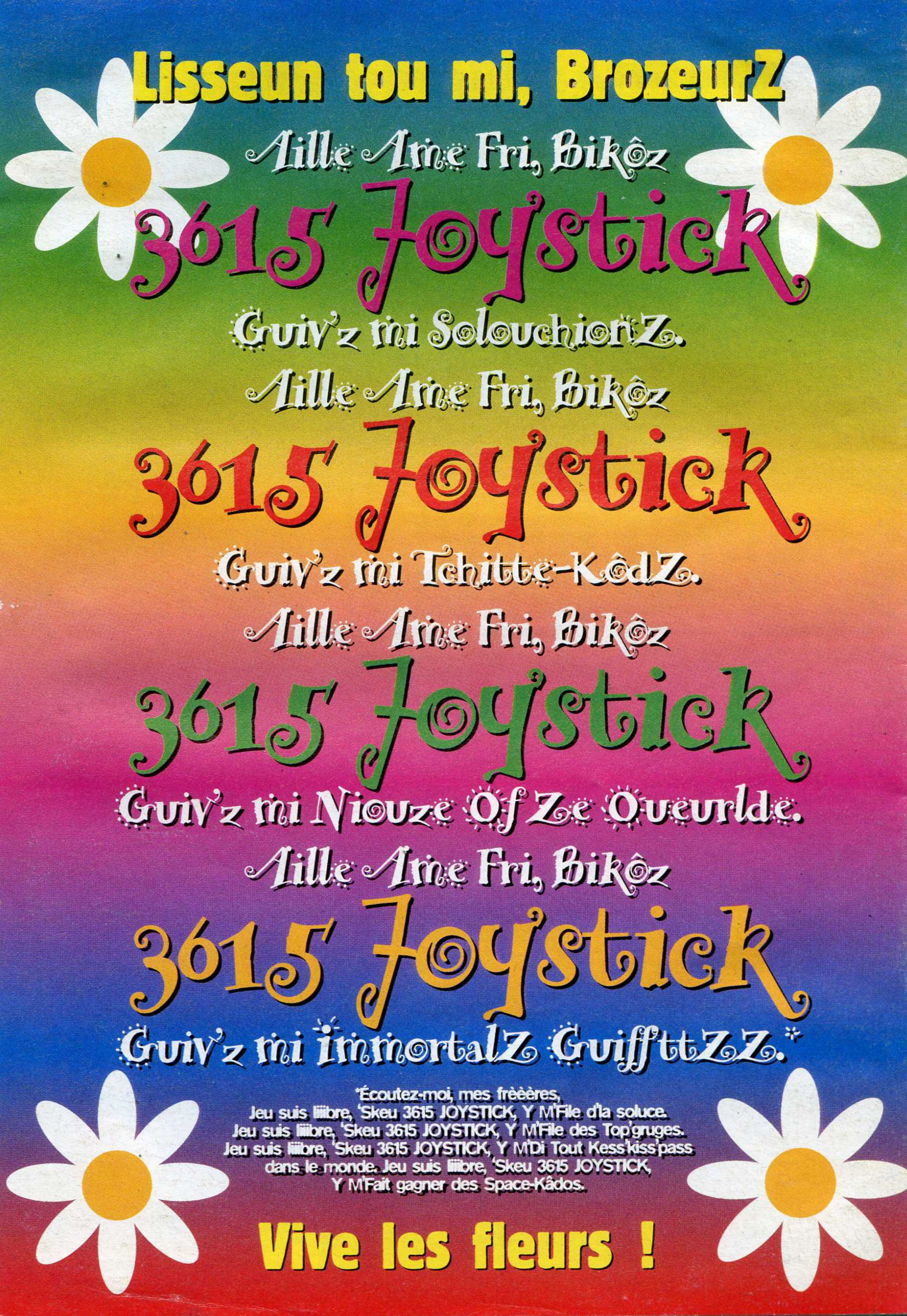











Lisseun tou mi, BrozeurZ
Aille Ame Fri, Bikôz
3615 Joystick
Guiv'z mi SolouchionZ.
Aille Ame Fri, Bikôz
3615 Joystick
Guiv'z mi Tchitte-KôdZ.
Aille Ame Fri, Bikôz
3615 Joystick
Guiv'z mi Niouze Of Ze Oueurlde.
Aille Ame Fri, Bikôz
3615 Joystick
Guiv'z mi ImmortalZ GuiffttZZ.*
*Écoutez-moi, mes frèèères,
Jeu suis liibre, 'Skeu 3615 JOYSTICK, Y M'File d'la soluce.
Jeu suis liibre, 'Skeu 3615 JOYSTICK, Y M'File des Top'gruges.
Jeu suis liibre, 'Skeu 3615 JOYSTICK, Y M'Di Tout Kess'kiss'pass dans le monde. Jeu suis liibre, 'Skeu 3615 JOYSTICK, Y M'Fait gagner des Space-Kâdos.
Vive les fleurs !